JELENTÉS A BLIZZCONRÓL: STARCRAFT 2, DIABLO 3, WOW: CATACLYSM!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK ... PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

100.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

KÉT ÓRIÁSPOSZTERREL (NEED FOR SPEED SHIFT, FIFA 10)

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL



/D TESZT PC//PS3//X360

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

MINDEN IDŐK LEGJOBB SZUPERHŐS-JÁTÉKA, A SÖTÉT LOVAGGAL A FŐSZEREPBEN

/D TESZT PC//PS3//X360

NEED FOR SPEED SHIFT

HATALMAS FORDULAT: A SHIFT MEGREFORMÁLTA, EGYENESBE TETTE A SOROZATOT!

/D ELŐZETES PS3

GRAN TURISMO 5

VÉGRE KIPRÓBÁLTUK A SONY LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKÁT – ÉS NEM CSALÓDTUNK BENNE!

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. szeptember
799,-

/D EXKLUZÍV TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK X360

HALO3 ODST

HALO, MASTER CHIEF NÉLKÜL – VAJON HOGY VÁLIK BE EZ A FURCSA RECEPT?

TESZTEK

WOLFENSTEIN // IL-2 STURMOVIK // GUITAR HERO 5 // MINI NINJAS // MADDEN NFL 10 // SHADOW COMPLEX // DISSIDIA FINAL FANTASY // PROFESSOR LAYTON 2 // TRIALS HD // FOSSIL FIGHTERS // SCIENCE PAPA



MAFIA II



MODERN WARFARE 2



UNCHARTED 2



HEAVY RAIN



Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László (grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor (wilson@576.hu)
Szerkesztő: Wittinger Tamás
Layout és tördelés: Szalontai Attila (sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Ez az időszak nem csak a zeneszeretőknek a fesztiválok időszaka, de számunkra is – gyakorlatilag minden hétre jutott valami rendezvény. Igaz, ezek általában megközelíthetetlen messzeségben, óceánokon túl kerültek megrendezésre. Szerencsére a legfontosabb két kiállításon mi is ott voltunk, illetve ott leszünk. Ebben a számunkban olvashatod összeállításunkat a Kölnben megrendezett GamesComról, és ha túléljük, akkor egy hónap múlva már a Tokyo Game Show-n látottakról olvashatod szintén személyes élményeinket. Szerencsére nálunk is egyre sűrűbben találkozhatunk videojátékos rendezvényekkel – és még jobb lenne a helyzet, ha a válság miatt a kiadók nem fognák vissza kiadásaikat. A legnagyobb ezek közül a Budapest Game Show lesz, amelyről részleteket következő számunkban olvashatsz!

No de nem csak a közeli és távoli jövő játékaival foglalkoztunk, hisz lassan, de úgy tűnik tényleg beindul a jól ismert őszi őrület, az újabb évvégét jelző szezon – igaz, mivel a várva várt játékok jókora részét 2010-re halasztották, a szokásosnál kisebb az iram. De így is végigjátszottunk a Batmant és az új Halo-epizódot (a világon az elsők között!), több ezer kilométert tettünk bele az új Need for Speedbe, és még a világháborúba is beleszagoltunk – talpas bakaként és a felhők közül lövöldözve egyaránt. Ezek mellett végre-végre tudunk kedvezni a PSP-kedvelő énünknek is, hisz a gépre elkezdtek csöpögni a minőségibb játékok is – a Sony által behirdetett reneszánsz tényleg itt van!

Jó játékot!
Grath

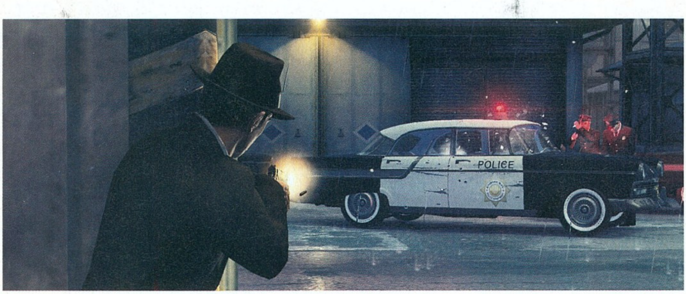
576 KBYTE 11.SZÁM 2009. SZEPTEMBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA











06 CSEVEGŐ
Változatos témák, rengeteg nyeremény. No és, meglepetésre, MMO-utálat!

08 GAMESCOM 2009
A német kiállítás 111 legmeghatározóbb sztorija – minden, amiért érdemes volt ott lenni!

10 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS
Apró kastély után irány a nagyvilág; ostort, szentkeresztet betárazni!

16 MAFIA II
Annyi év után végre van igazi riválisa a GTA sorozatnak!

21 GRAN TURISMO 5
Végre kipróbáltuk – bár azt senki nem tudja, hogy mikor fog megjelenni…

22 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
A játék, amelynek esélye van megszorongatni a World of Warcraftot…

24 MGS: PEACE WALKER
Hideo Kojimát a férfivécében faggattuk ki a játékáról. És ez most nem vicc!

29 MODERN WARFARE 2
Kipróbáltuk a SpecOps-módot, és kikérdeztük a fejlesztőket.

32 HEAVY RAIN
A kalandjátékok evolúciójának eredménye: hangulatos, érzelmes, fantasztikus.

39 AVATAR
A film teljesen eredeti lesz, de a játékon bizony látszik, hogy honnan nyúltak

40 UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Sasa idei kedvenc játéka – már most, a megjelenés előtt két hónappal is.

45 STARCRAFT 2
Pályák pénzért, netre mentett állások, no és persze zergek, terranok és protossok.

46 DIABLO 3
Randomszörnyek, randomtárgyak, randomtájak – állandó zsenialitással!

48 WOW: CATACLYSM
A World of Warcraft világa teljesen átalakul. Szó szerint értendő a kijelentés…

576 TESZTEK

odamondja vélemény kritika világos szemtelen

csevegő

őszinte szókimondó merész beszól

Ellenezzük az online játékokat, ellenezzük a zenés játékokat, ellenezzük a postát. Ez egy rebellis hónap…

Helló,
Mostanában sokat írtok az MMO-játékokról, de egyszerűen nem értem, hogy minek. Oké, nekem konzol volt mindig is a játékplatform, tehát kimaradtam belőlük, de egyszerűen nem tudom megérteni, hogy mi ezekben a jó. Én még a legjobb szerepjátékot is megunom 20-30, neadj'isten 50 (FF12) óra után, nemhogy hónapokig, évekig játsszak ugyanazzal. És havonta fizessek is ezért? Na ne szórakozzanak – azon a pénzen havonta veszek egy új játékot…
Data

Oké, ez sok vád és kérdés egyben, bogozzuk ki a dolgokat! Egyrészt – szerintem – nem írunk sokat ezekről a játékokról, az utóbbi fél évben talán ha három-négy oldalt szántunk rájuk. Másrészt konzolon is vannak MMO-k; igaz, nem sok, de a Final Fantasy XI már hét éve tapossa az ipart PS2-n és néhány éve X360-ról is elérhető. E játékok titka pontosan az, hogy egy véges, lezárt, csak a lemezre felrakott helyszíneket, tárgyakat, kalandokat kínáló játékon túlmutatnak, és így nem csak 20-30 óra, de 20-30, a játékban eltöltött nap után is tudnak újat nyújtani. Ez egyrészt köszönhető az elkerülhetetlenül szerzett haveroknak, klántársaknak, akikkel nap mint nap dumálsz, kalandozol, másrészt pedig a fejlesztők folyamatos újításainak. Játéktól függően persze, de egy-két havonta vannak ingyenes kiegészítések, amelyek új helyszíneket, tárgyakat,



lehetőségeket hoznak – ezekért, és persze az online infrastruktúra fenntartásáért fizeted a havidíjat. Amiből azért havonta nem feltétlenül tudsz teljes játékot venni, mert egy hónap 2500-4000 forintba kerül.

Helló!
Azért nektek írok, mert az újságon látszik, hogy ti szeretitek a zenés játékokat. Én is – de kezdem unni, hogy minden évben megjelenik három program lemezen, úgy, hogy bőven elég lenne kiadni az új számokat DLC-n is. Rohadt idegesítő, hogy ha pár Metallica-számot akarok letölteni, akkor csak az új – és szar – albumot tudom letölteni, a One-hoz meg Enter Sandmanhez meg kell(ene) vennem a külön metallicás részt. Hát, nem fogom megvenni! Nem tudtok valami megoldást – az online petíció tapasztalataim szerint nem sokszor válik be…
The One

Igen, egyetértünk, a petíciók legjobb tudomásunk szerint még sosem váltak be – kéne is indítani egy petíciót ez elleni tiltakozásképp… Mindenesetre a legjobb megoldás a gondodra a Rock Band Network lehet – erről kicsivel hátrébb írunk is, de dióhéjban arról van szó, hogy bármilyen zenekar (vagy bárki) egy professzionális szoftver segítségével felteheti a Rock Band boltjába a saját számait. Igaz, ehhez nekik kell elhelyezni a kis pöttyöket, külön hangsávokként feltölteni az egyes hangszerek hangját, satöbbi, satöbbi. Reméljük ez még idén elérhetővé válik.

Szia,
Most én érzem magam kényelmetlenül, de Murphy ugye mindig dolgozik. Nem kellett 20-30 évet várnom, mert ma megkaptam a progit. Ezért a tegnapi finoman érdeklődő levelet sztornózom (bár a postáról, nem változott a véleményem).
PV

Előbb-utóbb mindenkihez eljutnak a nyeremények; néha szervezési hibából adódóan mi késünk, néha – például a nyári szabadságolásoknál – a nyereményt felajánló cégekből nehéz megszerezni a játékokat, máskor meg a posta vicceli meg az embert. Mindenki nyugodt lehet azonban, ha késve is (olykor sajnos ordenáré sokat késve is), de eljut hozzá a csomag! ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Dirt 2
X360-as Dirt 2-t nyert:
Csóti Dániel, Szeged

Pikmin 2
Wii-s Pikmin 2-t nyert:
Kovács Lajos János, Győr

Wii Sports Resort
Wii Sports Resortot nyert:
Benke Atilla, Budapest

Punch-Out!!
Wii-s Punch-Out!!-ot nyert:
Tóth László, Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül…
A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Il-2 Sturmovik (63. oldal), Wolfenstein (66. oldal), Guitar Hero 5 (69. oldal), Need for Speed: Shift (72. oldal), Halo 3: ODST (81. oldal)

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni

A HÓNAP SZTORIJA

DIABLO 3



GAMESCOM 2009

A megújult európai kiállítás az E3 szellemét felidéző forgataggal mutatta meg a közeli és távoli jövő újdonságait, testközelből kínálva meg olyan játékokat, melyekre mindenki kiéhezve vár. Megnéztünk és megtapiztunk mindent, zárt ajtók mögött (és vécékben) faggattuk a fejlesztőket és a gyönyörű német lánykákat néztünk. Mind a kettőt…



PS3 SLIM

Idén rájár a rúd a Sonyra: először a PSPgo, majd a karcsúsított PS3 Slim híre és részletei szivárgott ki idő előtt. Alaposan szemügyre vettük PS3, talán a kívántnál lassabban futó szekerét már az első héten rakétasebességre kapcsoló gépet. Tapasztalatok első kézből, tapizás, nyomkodás és egy kis nyalakodás után, egyenesen Kölnből!



BLIZZCON 2009

Egy tető alá fért be Azeroth földje, Diablo csatlósai és a zergek birodalma. Az idei BlizzCon minden eddiginél több újdonságot tartogatott, a rajongói összeröffenésen bemutatkozott a régóta várt új WoW-kiegészítő, első ízben merészkedett a nagyközönség elé a Starcraft 2 sztorimódja és végre kipróbálható volt a Diablo 3 is!



[ÍRTA SASA, LIQUID, BP, GRATH]

gamescom

Negyedmillió látogató.
Százezer eurós költségvetésű standok.
Több ezer monitor és tévé.
Sok száz játék.

száztizenegy

történet, ami miatt megérte elutazni Kölnbe, a GamesCom kiállításra, Európa legnagyobb játékshow-jára. Aki és ami fontos volt, azt megtalálod a következő oldalakon. Jó szórakozást!

1

Castlevania
Lords of Shadow

Ritka, hogy egy klasszikus sorozat szinte minden elemében megújuljon - elvégre nem véletlenül lett klasszikus -, de most mégis egy ilyen csodához van szerencsénk: az új Castlevania ugyan túl sok téren nem hasonlít elődeihez, de hangulata, legendássá vált fegyverei az új epizódban is visszatérnek. És mindez nem csak ígéret: a GamesComon megtekintettük a játékot!

Kisebbfajta bombaként robbant az idei E3 alkalmával a Konami bejelentése: Hideo Kojima régóta rebesgetett első, egy nyugati fejlesztőcsapattal kibővült kollaborációja nem lesz más, mint a Castlevania-sorozat teljes újragondolása: a Lords of Shadow. A tavalyi év során felfedett, ám akkor még kizárólag egy szimpla, Castlevania-mentes – vagy ha már itt tartunk: Kojima nélküli –akciójátéknak tűnő LoS körül az idén fordult nagyot a világ. Egyrészt a spanyol Mercury Steam csapata által babusgatott fejlesztés hivatalosan is csatlakozott a Konami 1986 óta futó prominens sorozatának kötelékébe, másrészt nem kisebb személyiség felügyeli a fejlesztési munkálatokat, mint a Metal Gear Solid-széria atyja, örökös kedvencünk, Hideo Kojima. No persze Kojima nem merült el nyakig a munkálatokban – ötleteket ad, átnézi, véleményezi a havonta megkapott újabb és újabb verziókat. És, mint a játék fejlesztését Spanyolországban felügyelő

Noha a marketingesek szeretnék ha azt hinnénk, hogy Hideo Kojima is részt vesz a fejlesztésben, ő elárulta: csak tanácsadóként és ötletgazdaként segíti a spanyol fejlesztőket.

Dave Cox producer elmondta, a három havonta lezavart látogatásai alkalmával az egész csapaton úrrá lesz a rettegés és a rémület: a mester vajon mit fog szólni a játékhoz? A GamesComon egy exkluzív bemutató során bepillanthattunk a játékba, és ha Kojima ízlése csak kicsit is hasonlít a minénkhez, a spanyoloknak azért nincs sok félnivalója...

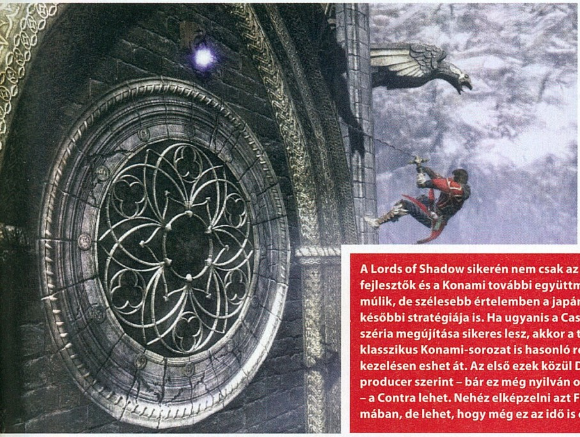
A Castlevania: Lords of Shadow totális újragondolása lesz az utóbbi években kissé megfáradt sorozatnak – csap bele a lecsóba rögtön az elején David. Természetszerűleg nem szeretné elidegeníteni a már meglévő rajongókat sem, ugyanakkor egyaránt kíván a lehető legszélesebb réteghez is szólni, és magával ragadni az eddig a Castlevania-szériától ilyen-olyan okok miatt tartózkodó játékosokat is. Ennek függvényében a történet nagyrészt szakít az ősi vámpírvadász Belmont-klánnal, Drakulával és a megszokott kastéllyal.

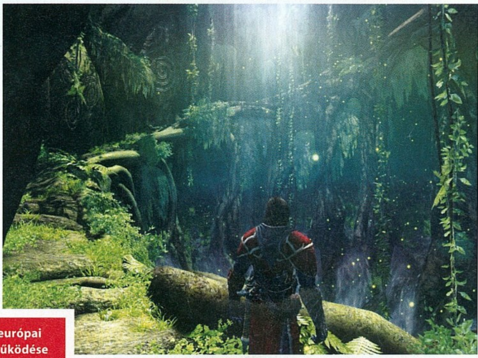
Mindezek helyett egy eddig nem tapasztalt, teljesen új felállásba helyezi a játékost: a sztori középpontjában két varázserővel bíró maszk, a sötétség és világosság erői, valamint egy titokzatos hős, Gabriel áll (neki valami köze van a Belmontokhoz – de valószínűleg nem az igen terjedelmes családfával rendelkező família tagja). A varázslatos, sötét kalandozás mozgatórugója az a gyilkosság, melyben Gabriel elveszíti feleségét Marie-t, és a sztori nem csak a bosszúval foglalkozik, de olyan morális kérdéseket, témákat is érint, mint az önfeláldozás, vagy az árulás. Gabriel a Fény Testvériségének tagja – az ő feladatuk a vidék ártatlanjainak és elesetteinek védelme, valamint a sötétség erőivel szembeni egyensúly fenntartása. Szerte eme porig alázott, rettegésben tartott, elhagyatott vidéken, a halottak lelkei céltalanul és nyughatatlanul bolyonganak – így Gabriel már csak a személyes tragédiája okán is felkerekedik, hogy véget vessen az értelmetlen vérengzésnek és végére járjon a varázserővel bíró maszkok mítoszának. Kalandozásai során az egészen apró falvakban megbúvó szövetségesei segítségével kisvártatva kiderül, hogy az eseményekért felelős Árnyurak (az alcímben szereplők) birtokában vannak azok az isteni maszkok amik talán visszafordíthatják az eseményeket. Gabriel pedig egy percig sem habozik felvenni a harcot a pokol legmélyebb bugyraiból származó ellenfelek ellen, ha esély mutatkozik asszonykája felélesztésére – de természetesen az élet és halál rendjébe beleavatkozni nem feltétlenül szerencsés dolog. Még az is megeshet, hogy a nagyhatalmú, de csak kevéssé ismert lények csapdát állítanak, kihasználják a veszteségüktől kicsit elvakult harcost... A történetet a középkorba, egy dél-európai kisvárosba helyezve szakítanak a Castlevania-sorozat megszokott történetszálaival, de Dave szerint megfelelő számú utalást és kikacsintást helyeznek majd el a veterán kalandoroknak is. Ennek része lesz legalább egy felfedezésre vágyó hatalmas kastély is, de – noha erre nézvést konkrét választ nem, csak egy vigyort kaptunk – korábbi hősök, esetleg ellenfelek visszatérését sem tartjuk lehetetlennek...

A Lords of Shadow alapvetően egy külső nézetes akciójáték, ahol a szinte állandó harc mellett a fejtörők megoldása is nagy szeletét képezi a kalandnak. Az eposzi kalandhoz természetesen számos külső helyszín is dukál: olyan bejárható területek biztosítják a megfelelő tónust, mint a gnómszerű lények lepte sötét erdősségek, a poros és ijesztő földalatti katakombák, a jég borította és hólepte ugarok és hegyi csapások, vagy egy elhagyatott katedrálisokat megszégyenítően vészjóslóan ódon kastély. A madridi fejlesztőiroda évek óta csúcsra járatott Mercury Engine motorjának legújabb változata először vizsgázik élesben, és a látvány szerencsére magáért beszél: a technikai háttér minden képzeletet felülmúlóan részletesen jeleníti meg főhősünk zivatar áztatta csuromvizes ruhaszöveteit, de a fagypont körüli hőmérséklet keltette leheletek is hátborzongatóan atmoszferikusra sikeredtek. A gyönyörű vizuális megjelenítéssel, finomhangolt játékelemekkel, széles választékú ellenségekkel, és egész képernyőt betöltő főellenfelekkel kétség sem férhet hozzá, hogy a Lords of Shadow kiemelt helyen szerepel majd a Konami jövő évi felhozatalában.

Gabriel sötét erők elleni héroszi küzdelmében a varázstárgyakon és ereklyéken kívül kézzelfogható fegyverek is segítik boldogulásában. Combat Cross nevű többfunkciós fegyverének köszönhetően például egyszerre képes harcolni a közelben lévő haramiákkal, és megküzdeni a távolban ólálkodó ellenfelekkel. Az ostorként és csáklyaként egyaránt működő láncunkat a jobb analóg kar segítségével tudjuk bármely irányban elhajítani, a két akciógomb segítségével pedig meghatározhatjuk, hogy távoli-, vagy közelharci eszközként alkalmazzuk-e. Egy harmadik gomb szolgál az ugrásra, míg a megmaradt negyedik akciógomb a sorozattól megszokott másodlagos fegyvereink, illetve kiegészítőink előcsalogatására szolgál. A várhatóan magasabb korhatár besorolás következtében ábrázolt nagyfokú erőszaknak köszönhetően a játék nem is próbálja leplezni a csonkítást, vagy vérfürdőket: akár távolról szeleteljük ellenfeleinket, akár közelről szúrjuk át őket, mindvégig fröcskölni fog a paradicsomlé. Ellenfeleink szintén sokszínűségükkel igyekeznek színt vinni a játékmenetbe: a sötétség erőit vámpírok, vérfarkasok, trollok, pókok, goblinok, és – a Shadow of Colossushoz hasonlóan – a teljes képernyőt betöltő főellenfelek segítik. Ezen küzdelmek izzasztó kihívást biztosíthatnak a játékosoknak,







A Lords of Shadow sikerén nem csak az európai fejlesztők és a Konami további együttműködése múlik, de szélesebb értelemben a japán kiadó későbbi stratégiája is. Ha ugyanis a Castlevania-széria megújítása sikeres lesz, akkor a többi klasszikus Konami-sorozat is hasonló remake-kezelésen eshet át. Az első ezek közül Dave Cox producer szerint – bár ez még nyilván odébb van – a Contra lehet. Nehéz elképzelni azt FPS-formában, de lehet, hogy még ez az idő is eljön...





Bár senki nem erősítette meg, hogy hősünk, Gabriel a Belmont-klán tagja, addig elmerészkedett a producer, hogy kimondja: Gabrielnek van köze a Belmontokhoz...





Noha Drakulának – egyelőre – nyoma sincs, kastélyból se sok lesz, de a hangulat sokhelyütt a már klasszikussá vált Castlevania-játékokat idézi. Lesznek varázstárgyak, amelyek birtokában addig megközelíthetetlen helyekre juthatunk el, és persze lesznek ódon járatok, melyek mélyén hatalmas, rozsdás gépezeteket kell működésbe hozni a továbbjutáshoz...





hiszen puszta erővel és furfangossággal kell felülkerekednünk ellenfeleinket – Quick Time Event féle felvillanó gombsorok nem segítik boldogulásunkat. Bár – jegyzi meg halkan Dave – elrejtettünk néhány reflexpróbáló minijátékot is a játékelemek színesítésére... Ilyenek lesznek például a továbbfejleszthető fegyverek legdurvább effektjei, melyek segítségével nem csak halálosabb csapásokat mérhetünk, de újabb funkciókkal is kibővíthetjük őket.

Csáklyánk segítségével nem csak kaszabolhatjuk az ellenfeleinket, de lasszóként használva bizonyos tereptárgyakhoz is köthetjük magunkat, így mélyebb árkok felett ívelhetünk át, vagy egy szabad kézzel elérhetetlennek tűnő magaslatra tornázhatjuk fel magunkat. A hagyományosabb értelemben vett fegyvereink, mint a tőr, a bárd, a kalapács, vagy a szenteltvizes flaska is megtalálható lesz az arzenálban, sőt, valamilyen szinten még a tereptárgyak is bevonhatóak lesznek a küzdelmekbe. A kamerabeállítás során. A látott helyszíneken ez nem tűnt zavarónak, reméljük, végig odafigyelnek erre...

Gabriel az igába hajtott világban szabadan kóborolva szövetségesekkel is találkozik. Egyikük, Zobek útmutatásai alapján hamarosan világossá válik, hogy mindhárom Árnyurat le kell győznünk, hogy megszerezzük azt az isteni erőkkel felvértezett több ezer éves maszkot, mely képes lehet életet lehelni a holtakba, így talán visszafordíthatnánk az eseményeket. A konspirációval és mitikus lényekkel maszkok Gabriel útját, és hogy mi lesz a vidék és a világ sorsa, azt sajnos a megjelenésig hétpecsétes lakat alatt őrzik a Konami szakemberei. A történetet amúgy a Hideo Kojimától „lopott" megoldásokkal, összetett, látványos és hosszú átvezető videókkal mesélik el – összesen egy órányival. David azt is elmesélte, hogy nemrég fejeződtek be a munkálatok a leghosszabb, 14 perces animáción.

Minthogy játszható verziót idén nem állítottak ki a kiállításon, a zenei aláfestésről, és hangeffektekről nemigen tudunk beszámolni – de az már bizonyos,

A régi Castlevania-zeneszerző, Michiru Yamane nem tér vissza, az új hangulat miatt a zenét egy spanyol komponista írja, a régi epizódok főcímdalainak felhasználásával.



Az ellenfelek nagy része ismerős lesz a korábbi Castlevania-játékokból, a fejlesztőknek sok százas szörnylista állt rendelkezésére a rusnyaságok megalkotására. Az új lények a főellenfelek, illetve a szigorúan a sztorihoz kötődő árnyékszörnyetek lesznek.







A Lords of Shadow igazi Castlevania lesz, (majdnem) minden megszokott kellékkel. Fő fegyverünk így az ostor lesz, de szentelt keresztekkel is lehet majd küzdeni a démonok ellen...









A képekről talán úgy tűnhet, hogy ez egy egyszerű God of War-klón lesz (jobbra például egy gombnyomkodós főellenség-legyőzés látható), de a Castlevania teljesen más hangulattal bír, ráadásul a rengeteg fegyver miatt a játékmenet is eltér a Sony remek sorozatáétól.

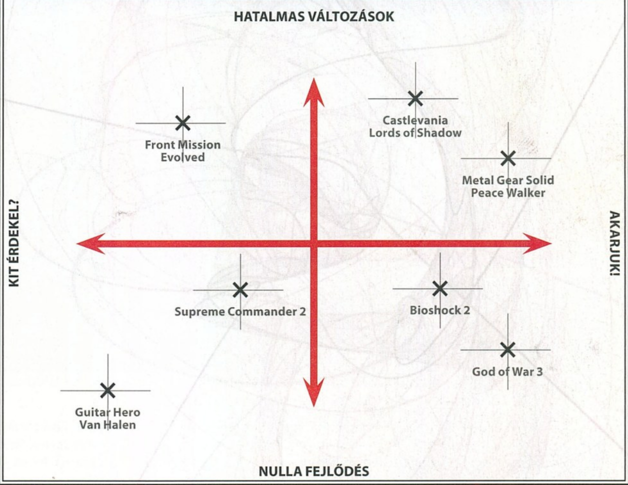
hogy a sorozat eddigi dallamaiért felelős Michiru Yamane sajnálatos módon nem szerepel a projekt stáblistáján. De Mr. Cox igyekezett megnyugtatni minket, hogy nincs okunk aggodalomra, hiszen Óscar Araujo személyében egy igen tehetséges spanyol úriember vette át a zenei anyagok készítését – aki jó pár katalán filmben villantotta már meg tehetségét. Újrakomponált dalainak egyébiránt egy 120 fős szimfonikus nagyzenekar biztosít megfelelő hangzást, szóval, ha újrahangszerelve is, de reménykedhetünk hogy néhány ismerős dallamot viszonthallhatunk.

A történet során felbukkanó karakterek szinkronhangjai szintén az erősen sztori orientált élmény még teljesebb átélését teszik lehetővé, hiszen nem kisebb sorozat- és filmszínészeket sikerült megnyerni a projektre, mint Robert Carlyle (28 Weeks Later, Trainspotting), Patrick Stewart (X-Men, Star Trek: Next Generation), Natasha McElhone (Californication, The Truman Show) vagy Jason Isaacs (Black Hawk Down, Harry Potter). Az ő dialógusaikat a játék közben elhelyezett átvezetőmozikban követhetjük nyomon, amikből összesen másfél órát megközelítő előre tárolt jelenetek készültek.

A Castlevania: Lords of Shadow fejlesztése jelen pillanatban megközelítőleg 60%-os állapotban leledzik, és már most 30 képkockányi frissítéssel pörög másodpercenként – ami biztató jel lehet a jövőre esedékes premiert illetően. További részletek illetve konkrétumok a PS3 és X360 platformra érkező epikus küzdelemről a megjelenés közeledtével várhatóak. ■

VISSZATÉRŐK! 2

Lesz folytatásuk – de vajon ez tényleg olyan jó nekünk...?



XBLA-ÚJONCOK

Új játékok a szerdai letöltési helyekre; mégpedig a jobbik fajtából...



3

THE MISADVENTURES OF P. B. WINTERBOTTOM
Időmanipuláció, saját magunk klónozása, 80 ravasz fejtörő. Nem, ez nem a Braid 2, hanem egy vadonatúj fekete-fehér kalandjáték egy igazi úriemberrel a főszerepben. Fegyvere (az eszén és az időn túl) az esernyő, a végső kincs pedig egy pite! ■



4

SCRAP METAL
Apró autók fegyverrel felszerelve kergetik egymást a kacskaringós pályákon: hatalmas élmény ez, és a legújabb változata az ősi stílusnak is remeknek tűnik. Az N+ alkotói valós fizikával, főellenfelekkel és persze multiplayer versenyekkel akarnak hódítani, jövőre. ■



5

RAYSTORM HD
Nálunk valószínűleg kevesen emlékeznek a PS1-en híressé vált RayStormra, pedig a Taito shoot'em upja a jobbik (és jedi képességek nélkül is végigjátszható) fajtából származott. A felújított verzióhoz ajándékképp megkapjuk a csak japán R-Gear játék repülőit is! ■



6

AXEL AND PIXEL
A képből nem sok derül ki, már azon kívül, hogy a cseh fejlesztők minden bizonnyal sok tuzemakot gurítottak le a torkukon. Szerencsére többet is tudunk: ez egy klasszikus tárgyhasználós kalandjáték lesz, ami egy patkány rémálmában játszódik. Hát igen... ■



7

PANZER GENERAL
A már deresedő fejű szobastratégák könnyeket morzsolhatnak el a cím olvastán. Igen, a kilencvenes évek tankos sorozata tér vissza. Igaz, új formában: egy 6x5-ös táblán kell kártyákkal megidézett tankokkal és gyalogosokkal lestratégiáznunk ellenfelünket. ■



8

Mafia II
A visszautasíthatatlan ajánlat

BÁR HANGULATÁBAN, VILÁGÁBAN ÉS TÖRTÉNETMESÉLÉSÉBEN IS KICSIT MÁS IRÁNYT KÉPVISEL A MAFIA II, MINT A GTA-K, LEHETETLEN ÚGY ÍRNI RÓLA, HOGY NE A ROCKSTAR REMEKÉVEL HASONLÍTSUK ÖSSZE. ÁM AMI EZEN A TÉREN ÚJDONSÁG, HOGY AZ ÖSSZEHASONLÍTÁSBÓL LEGTÖBBSZÖR NEM A GRAND THEFT AUTO JÖN KI GYŐZTESEN...

A GTA 4 megjelenése után elképzelni sem tudtuk, hogy bárki megközelítheti a Rockstar által felállított minőségi (és mennyiségi) szintet. A tökéletesen lemodellezett város, a zseniálisan megírt történet, az élettel teli utcák olyan standardot állítottak fel, amelynek megugrása reménytelen vállalkozásnak tűnt. Mindezek után megjelentek a Mafia II első videói, melyeken látszólag mégis ez tükröződött. A rajongók hitték a személyesen amúgy hihetetlenül szerény cseh fejlesztőknek, a többiek pedig kételkedtek, renderelt videót, átverést kiáltva! Senki vagy a hétfő hajnalban meginduló szemétszállítók munkáját figyeljük meg, esetleg az utcán fellökött fickó óbégatását hallgatjuk, nem lehet tagadni, hogy Liberty City élt.

A Mafia II bizonyos szempontból még ezt is túlszárnyalja – igaz, ennek ára van. No nem olyan nagy, de tény ami tény, sokkal ritkábban találkozunk járókelőkkel és a forgalom is mintha foghíjasabb lenne, mint a GTA 4-ben (bár a negyvenes-ötvenes évek New Yorkjában – nem itt, de egy ez által ihletett városban

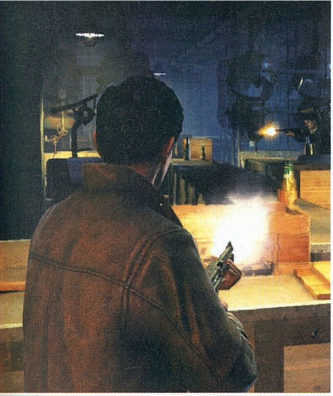
Komolyabb, realisztikusabb és akciódúsabb, mint a Grand Theft Auto 4 – és akkor még nem is beszéltünk a fantasztikus grafikájáról, hatalmas városáról és remekbeszabott átvezető videóiról!

sem gondolta, hogy a látottak tényleg megfelelnek a valóságnak, hogy a képkockák tényleg visszaköszönnek majd saját képernyőinken is. A kölni bemutató után viszont kételkedésnek, tamáskodásnak helye nincs: a csehek minimum megugorják a GTA 4 szintjét – sőt, a Mafia II több szempontból egyenesen leiskolázza vetélytársát! A leírhatatlan képi világgal életre keltett maffiatörténet a show egyik legjobb játéka volt, egy igazi mérföldkő, a játék, amiből a Rockstar csapata is tanulhat (hogy aztán az Agenttel ismét átvehessék az uralmat a világ fölött)!

AKCIÓ-REAKCIÓ

A GTA 4 legnagyobb erősségét számomra az élethűen benépesített város és a lakók mesterséges intelligenciája okozta. Mindegy, hogy a véletlenül – na igen – felrobbantott benzinkút lángjai elől menekülő járókelőkre gondolunk, járunk – sokkal kisebb is volt a forgalom a Time Square környékén, mint a GTA 4 idejében, ugyanott), így összhatásában egész kicsit kevésbé nyüzsgő a világ. Ha azonban akcióra kerül a sor, és így interakcióba lépünk a környezetünkkel, akkor sokkal emberibb reakciókkal találkozhatunk. Míg a gépfegyver előrántásával a GTA 4-ben maximum egy jajveszékelést követő eszeveszett rohangálást tudtunk kiváltani az ártatlan járókelőkből, addig a Mafia II-ben a lakosok habitusuknak megfelelő reakciókkal fogadnak minket.

Volt, aki a demó során eszeveszetten elrohant, de olyan is akadt, aki – legnagyobb meglepetésünkre és örömünkre – hetyke testtartással elénk állt, és bicskával a kezében levágott egy szöveget, hogy ugyanmár „gondolkozzunk el, kivel is állunk szemben". Egy másik példa: míg a GTA-ban egyetlen koccanás elég volt ahhoz, hogy a rendőrök szanaszéjjel szedjenek bennünket, addig

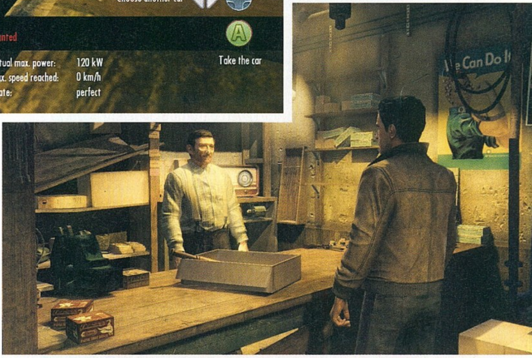






Itt nincs Pay 'n Spray instant-javítás; a Mafia 2-ben eltérő felszereltségű kocsijavítókat találunk, a kívánt alkatrészeket nekünk kell megvenni, és tuningolni is közel Forza-szinten lehet. Szerencsére a konkrét szerelés azért nem a mi feladatunk, nem örülnénk egy kalapálós-hegesztős minijátéknak...





itt előbb kérdeznek, és csak kedvezőtlen válasz esetén lőnek a fakabátok. A bemutatott jelenetben fegyvert fogtunk a küldetés által kijelölt ellenfelünkre, ám az incidenst meglátta egy egyenruhás. Azonnal odarohant hozzánk és először szép szóval megadásra kért bennünket. Az első esetben a bemutatót tartó fejlesztő megadta magát, és így egyetlen lövés eldördülése nélkül gördült tovább a történet, míg egy állástöltés után ugyanabban a helyzetben először a rendőrt, majd az eredetileg kinézett fickót kivégezve próbálkozott. Utóbbi természetesen kivágta a biztosítékot a rendfenntartóknál, és jöhetett egy remek autós üldözés. (Sajnos szomorú véggel, mert az aljas zsaruk addig-addig rádióztak, hogy a manővereink közben a társaknak sikerült autóikkal teljesen elállni a menekülő utat – a kordonon pedig nem tudtunk áttörni...)

A demó során megannyi érdekes jelenet fogadott minket – a legnagyobb sajnálkozás azt fogadta, amikor az általunk futtatott és balhéba került leányzót megmentve a kontrollert a kezében tartó fejlesztő nemet mondott az erotikus meghívásra. A radar – mint mondták, egy ekkora városban ezt a modern, a játék hangulatához nem teljesen illő kijelzőt nem tudták elhagyni, helyettesíteni – mindig adott útbaigazítást, és a fél órás bemutató során belekeveredtünk random(nak tűnő) lövöldözésekbe, végrehajtottunk egy rövid, de tökéletesen megkoreografált mellékküldetést, menekültünk a rendőrök elől – és, mint említettem, nem fogyasztottunk el egy csésze kávét a nekünk dolgozó leánnyal.

INTERAKCIÓBAN A VILÁGGAL

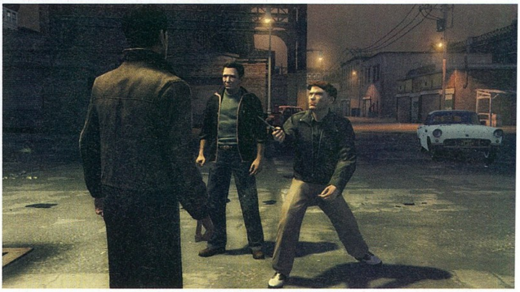
Ha van terület, ahol a GTA 4 elhasalt, akkor a belső terek megjelenítése mindenképpen ide tartozott. Hol töltögetés, hol a játék többi részéhez képest kidolgozatlan dekoráció keserítette életünket – épp ezért volt jó látni, hogy a Mafia II teljesen más felfogásban készült: a belső terek legalább olyan fontosak, mint a körülöttük levő hatalmas város.





A játéknak otthont adó Empire Bayt (névváltozás volt, Empire Cityt el lehet felejteni) a negyvenes-ötvenes évek New Yorkja és kisebb mértékben San Franciscója inspirálta. Néhol egész utcákat emeltek át az igaziból, máshol mindent a képzelet szült.





Ehhez kiválóan asszisztálnak az átvezető jelenetek, amelyek néha mozgalmasak, máskor filmszerűek (hatalmas dicséret illeti a virtuális operatőrt és a jelenetrendezőt); annál nagyobb dicséret a látványnak meg nem nagyon kell, hogy többször észre sem vettük, hogy a megrendezett animáció már rég átment igazi játékba. A belső terek kidolgozottak, legyen szó az E3-on mutogatott felhőkarcolóról (itt ablakmosó liftről kellett betörni, és legéppuskázni az épp tárgyalókat), vagy az itt látott garázsokról. A fizikát bemutató demópályán egy jól irányzott lövéssel hatalmas detonációt idéztek elő, a megrogyott épületből a fizika törvényszerűségeinek megfelelően kezdtek el csúszni, gurulni a tárgyak, majd hatalmas robaj kíséretében több emelet mélyre zuhanva törtek darabokra. A golyók megpattannak, az autók kerekei kilyukadva megdobják az egész járművet, az ellenfelek a találattól függő animációk kíséretében rogynak földre. Félelmetes!

EGY IGAZI GENGSZTER ÖLTÖNYBEN GYILKOL

A bemutató első pillanatától az utolsóig ámuldoztunk, elismerően csettintgettünk. Még csak fel sem merült senkiben a feltevés, hogy a jövő évre halasztott megjelenésnek stratégiai okai lennének. Mindenki tudta, érezte, hogy a művükkel szemben maximalista fejlesztők a tökéletességre törekedve a végletekig szeretnék finomhangolni játékukat!

Az, hogy a lehető legjobb úton járnak, minden játékelemen látszott. Karakterünk felruházása, vagy mondjuk az autónk tuningolása is a fenti hozzáállás jegyében készült. A ruházkodást tekintve a kínálat leginkább a sok kiegészítővel kibővített Simset idézte – de míg ott ez a játék központi eleme volt, addig itt ez csak statisztál az akcióhoz és a történethez. Az autó testreszabása is ilyen elem – míg a GTA-ban mindig is fogyóeszköz volt a kocsi (és egy Pay'n Spray bolton áthaladva mágikusan „meggyógyult" – noha ilyesmire itt is van lehetőség, ehhez az kell, hogy a zsaruk már ne legyenek közvetlenül a nyomunkban), addig itt személyes garázsunk lesz. A garázsban, illetve a város autószerelőiben az utolsó szögig a magunk kedve szerint alakíthatjuk járgányunkat. A gumik, a dísztárcsák, a színezés, a kárpit mind-mind állíthatóak, nem is szólva a motorban végrehajtott változtatásokról – és az eltérő környéken levő garázsok eltérő felszereltségéről.

A játékot a fejlesztők saját motorja, az Illusion Engine hajtja (utalás a korábbi, független létre, amikor még Illusion Softworks néven futottak), és gyakorlatilag mindent tud, amit ma elvárunk. A fényeffektek főként akkor figyelhetők meg, mikor leszáll az este, az – X360-kontrollerrel kezelt, ismeretlen gépen futó – játék pedig még akkor sem lassult be, amikor a vagy négy rendőrkocsi üldözött minket a délutáni csúcsforgalomban.

El fogsz szegényedni!

A 2K ugyan minden épkézláb játékát jövőre halasztotta, de legalább 2010 első fele alaposan el lesz látva játékaikkal. A februártól májusig tartó négy hónap alatt ugyanennyi programot fognak kiadni: ekkor jelenik meg a Red Dead Redemption, a Mafia 2, a Max Payne 3 és persze a Bioshock 2 is (a sorrendet nem ismerjük)

2010 LEGJOBBJA?

Könnyen lehet! A Mafia második része – csakúgy, mint az első epizód – hangulatos, gyönyörű és az eddig látottak alapján minden téren lehengerlő lesz. Hogy ezek után vannak-e aggályaim? A sztoriról nem sokat tudni (hősünk Vito és barátja Joe a szegénység által vezetve jutnak el az amerikai maffiáig – és természetesen ott igyekeznek minél feljebb küzdeni magukat), de az eddig kiállításokon, bemutatókon látott átvezető jelenetek mind-mind a korszakról szóló legjobb filmek színvonalát idézték, ráadásul további biztosítéknak ott az első rész, és annak csavaros története. Aki színtiszta GTA-t vár, az is csalódhat, mert hát itt nincs taxizás és bowlingozás és több órányi műsor a tévében és helikopterezés és ugratók. De ha csak egy kicsit is el tudsz tekinteni a GTA-tól, ha nyitott vagy egy hasonló stílusú játékra, hát biztosan elismerősen csettintesz majd a Mafia II láttán, és örömmel teszed fel a gyűjtői változatot a GTA 4-es páncélszekrény mellé – vagy, nagy kincsként, akár a páncélszekrénybe is! ■

ÚJ VERSENYZŐK!

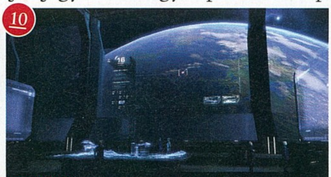
Távoli vidékek, ősi és újító ötletek – új bejegyzésekkel gyarapszik a térkép

9

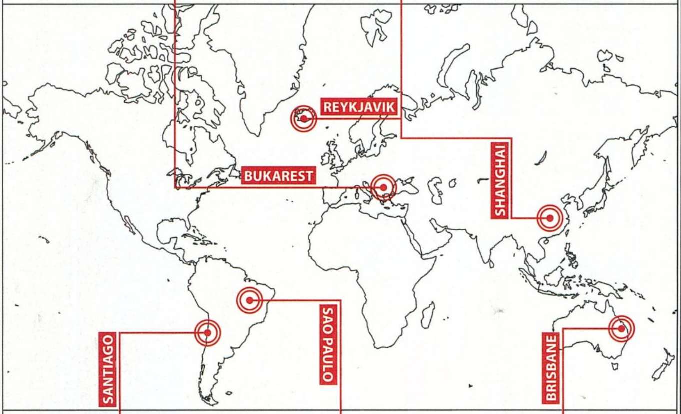


SILENT HUNTER 5 A Ubisoft román stúdiója dolgozik az ötödik tengeralattjáró-szimulátoron. A dinamikus kampány és a járműfejlesztés mellett a fő újítás az, hogy kapitányként FPS-nézetben be is járhatjuk a hajót. ■

10



DUST 514 Az izlandi CCP kínai csapata fejleszti ezt az FPS-t, amely az EVE Online című online játékuk konzolos ága lesz. A Dustot játszók az EVE-játékosok zsoldosai lesznek, eredményeik megjelennek az MMO-ban is. ■



11



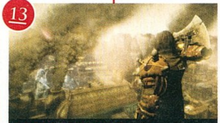
ZENO CLASH 2 A chilei srácok az első résszel bizonyítottak, a folytatás pedig sokkal monumentálisabb lesz. Nyílt világ, eltérő kasztok, RPG-elemek, még brutálisabb harc… ■

12



IMAGINE DETECTIVE A Ubisoft huszadik stúdiójának első játéka csak amolyan edzés az igazi nagy durranás előtt – ráadásul ez az eddigi legjobb Imagine-cím. ■

13



EDGE OF TWILIGHT Már azt hittük, hogy ez a stílusos steampunk akciójáték a múlté, de ha nem is volt kiállítva, azt megerősítették, hogy 2010-ben megjelenik! ■

PSP!

A PSP reneszánszát éli: jön a negyedik generációs gép, jönnek a minik (35. old.) és vadonatúj játékok is!



14

FAT PRINCESS: FISTFUL OF CAKE
Ahogy PSN-en is, úgy PSP-n is: a hercegnőt kell megmenteni az ellenséges csapattól. Eltérő kasztok, képességek, hat vadonatúj pálya és sztoriszál, videókkal. ■



15

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL
Klasszikus LocoRoco, azzal az extrával, hogy most már van egy szuperugrás is, a Boing. Az énekek változatlanul és felülmúlhatatlanul zseniálisak! ■



16

ECOSHIFT
A feladat: eljutni a pálya másik végére. Az eszköz: kilenc klón, akikkel különféle feladatokat tudsz végrehajtani. Agygyilkos logikai játék, 90 pályával, letölthető extrákkal. ■



17

SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3
Négyfős online kooperatív-mód, 16 fős online hentelés, egy ex-KGB-s utáni hajsza, minden eddiginél nagyobb és látványosabb helyszínek. Várjuk! ■



18

JAK AND DEXTER: THE LOST FRONTIER
Klasszikus ugrálás és gyűjtögetés, plusz – a játék 40%-ában! repülőgépes lövöldözés. Ez utóbbi meglepően élvezetes volt; kár, hogy nincs multi… ■

CSAK RÖVIDEN



A borzalmas E3-as szereplés után a Capcom összeszedte magát, és egy új pályával jelentkezett a ***(19) LOST PLANET 2****-ből. Egy klasszikus rohanós-gép-fegyverezős helyszín volt ez, ahol a három másik állványon tevékenykedő kollégával együttműködve sikerült legyőznünk egy rakat hókalózt (oké, sok hómező helyett dzsungel volt, szóval a név már csak a múltra való tekintettel él). Hősünk – öt karakterünk lesz, akiknek története a hatodik, végső fejezetben fonódik össze teljesen – igazi akcióhőshöz méltóan fürge és agilis, sőt, az előző rész óta futni is megtanult!*

Szintén a Capcom standján próbáltuk ki a ***(20) DARK VOID****ot – és ez szintén fejlődött az E3-as demóhoz képest. Azt ugyan még mindig nem értjük, hogy egy steampunk világot miként lehetett ilyen klisésre és hangulattalanra megalkotni, de az akció már sikert aratott, főleg Sasánál, aki élveteg vigyorral az arcán repkedett a kanyonban, megvédve társait a dühödt – és felfegyverzett – legyekként támadó ellenfelek felhőitől.*

A sorozatban újonc fejlesztőcsapat a gyökerekhez való visszatérés jegyében készíti a diktátor-szimulátor harmadik epizódját, a ***(21) TROPICO 3****-at. A PC-re és X360-ra is készülő stratégiai játékban (a konzolos verziót nem láttuk) az El Presidente nevű diktátor-jelöltet kell győzelemre vinni egy randomgenerált karibi szigeten. Hősünket szinte Sims-mélységekig dolgozhatjuk ki, bár a hajszínnél sokkal fontosabb, hogy Moszkvában vagy a Harvardon töltötte egyetemi éveit. A játék az RTS-hagyományokat követi: úthálózatot, lakásokat, és végül gazdaságot kell kiépítenünk, figyelnünk kell riválisainkra (bármikor szervezhetünk számukra „balesetet"). A vártnál kevésbé humoros, de stratégiaként kellemesnek tűnt.*

Sok poént a Gothic-sorozat eddigi készítőinek új művében sem találni, de a ***(22) RISEN*** *nem is erről híres. Ha nem mondják, elhittük volna, hogy ez a Gothic 4, hisz a játék gyakorlatilag ugyanarra épül, mint elődei: egy hatalmas világ, egy (kezdetben) névtelen senki központi karakter, aki arra megy, amerre akar(od). Millió lehetőség, rengeteg szörny, rejtett és kevésbé rejtett szörnylakta barlang és banditalakta bázis vár ránk, és ugyanaz a kicsit tulok harcrendszer, mint az előző Gothicban.* ■



23

Gran Turismo 5

A show talán legnagyobb meglepetése az volt, hogy a Sony minden fanfár nélkül kiállította, bárki számára játszhatóvá tette a Gran Turismo 5-öt. Talán nem meglepő, de ez igen népszerűvé tette a standjukat...

A Gran Turismo 5 nem tagadja meg múltját – ez bizony Gran Turismo. Ez nyilvánvaló a menüktől a visszajátszásokig; és természetesen a versenyek alatt is pontosan az a hangulat fogad. Vagyis amíg jól vezetsz, álomszerű a dolog, de amint koccansz, egy pillanatra megtörik a varázs: az ütközéseknél az autók továbbra is cipősdobozként pattannak le egymásról és a falakról.

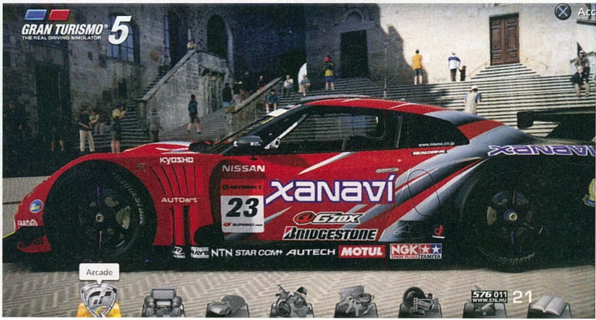
Természetesen a lényeg a baleset nélküli vezetésen van, amit az új részben ezernél is több autóval tehetünk meg. Itt van „mindenki” a GT4-ből, pár száz újonccal. A Ferrari minden modelljével jelen van – de például Porsche egyáltalán nem lesz. A kocsik közül 170-nek a belső tere is olyanynyira ki lesz dolgozva, hogy a strukturális sérülések látszanak majd belső nézetből is! Amúgy törés nem minden autón lesz, de pontos részleteket a törékeny autók számarányáról még nem ismerünk.

Körülbelül 80 pályát várhatunk (plusz megfordított és tükrözött verziókat), valamint múzeumot a megvásárolt autóinkkal, 16-fős multiplayert, visszajátszások automatikus feltöltését YouTube-ra, és megannyi mást is. A legérdekesebbnek az tűnt, hogy a PS3 kamerája figyel majd minket és fejünk mozgatásával lehet körülnézni az autóban. Tiszta sci-fi! ■





A főmenü a prológot idézi, de minden opció nagyságrendekkel több lehetőséget nyújt majd az autómegszállottaknak!



24

Star Wars
The Old Republic

Talán a jelenlegi legmonumentálisabb és legjobb online szerepjátéknak ígérkezik a BioWare csodálatos és sok téren újító Star Wars-feldolgozása!

Végre, végre, végre! Eljött az idő, hogy személyesen is kipróbáljuk az Old Republicot, a második, és sokkal ígéretesebb Star Wars MMO-t! A BioWare-ben megint nem kellett csalódnunk, hisz a stílusosan Jedi templom formára megalkotott kiállítóteremben gyakorlatilag minden reményünk beteljesedett. Az, hogy minden szereplő és karakter fantasztikus szinkronnal beszél rengeteget tesz a játékhoz, arról nem is szólva, hogy itt a párbeszédek megrendezett jelenetek, nem pedig két karakter ácsorgása egymással szemben. Minden karakter kidolgozott, fordulatokkal és egyedi eseményekkel teli sztorit kap, menteset az „ölj meg három (womp) patkányt" vagy a „hozz tíz bantha-szarvat" jellegű kliséktől.

Az eltérő karakterek (az eddig bejelentettek: csempész, sith harcos, fejvadász, köztársasági rohamkatona) nem csak eltérő hangulatot és történetet jelentenek, de természetesen eltérő játékmenetet is. A harc pörgősebb, dinamikusabb, mint az átlag MMO, lehet például fedezékből lövöldözni, vagy a fejvadász jet-packjével a levegőből osztani az áldást. Persze a küzdelem így is ikonok nyomogatásával zajlik, de a látvány sokkal inkább sugall akciójátékot, mintsem MMO-t. Sok dolgot nem tudunk még a Régi Köztársaságról (pl. PvP és tárgykészítés), de a jelenlegi verziót látva biztosak vagyunk benne, hogy ezeket sem szúrják el. Az Erő a BioWare-rel van! ■









MICROSOFT TRIÓ

A cég három játékra koncentrált (no meg a Halora; de azt teszteljük)

25



ALAN WAKE
Az Alan Wake-ből az enyhén bővített E3-as prezentációt láthattuk újra. A játék nyomozós aspektusából ugyan továbbra sem sokat mutattak, az akcióból viszont kaptunk bőségesen. Alan fénnyel kevert harcai elképesztően látványosak, a szikraesőt szóró fáklya, és az abszolút moziszerűen lassítva körbeforduló kamera együttese ezúttal is erős libabőrödzést okozott. ■

FABLE 3
Bejelentették végre a harmadik Fable-t; ami azért nagy meglepetést senkinek nem okozott. Sok konkrétum nem derült ki, de a legfontosabb dolog az lesz a játékban, hogy király(nő)ként teljhatalmad lesz Albion felett, elnyomhatod vagy felemelheted a népedet. Lesz diplomácia a környező országokkal, küldetések messzi földekre, és remélhetőleg egy kis élvezetes kihívás is... ■

26



27



FORZA MOTORSPORT 3
Sok újat nem tudunk elmondani a Forzáról, mert bár jóval több autó (ilyen bizarrak is, mint a képen levő) és pálya volt benne, mint az előző számunkban írtakkor kipróbált verzióban, a játékmenet nagyjából ugyanaz. Sajnos kormánnyal játszva nem volt akkora élmény, mint a Shift vagy a GT5, bár ebben inkább az X360-as eszköz és nem a játék volt a ludas. Teszt következő számunkban... ■

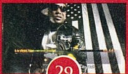
ZENEKAROK

Ha a plasztikgitár már nem elég...



28

BEATARATOR
Ez nem játék, hanem egy zeneszerkesztő. Természetesen elektro-zenék megalkotására alkalmas, és mint zeneileg alulképzetteknek, nekünk semmit nem nyújtott. ■



29

DEF JAM RAPSTAR
Singstar, rap-számokkal. Na ezzel a leírással akasztottuk ki a fejlesztőket, pedig erről van szó: old és new school rap és hip-hop, csak amerikai előadókkal, jövőre. ■



30

BAND HERO
Oké, itt plasztikgitárokkal kell pengetni. A GH5-re építve egy popkiadást kapunk. No Doubt és Maroon 5, Lily Allen és Fall Out Boy, Nelly Furtado és karaokemód... ■



31

ROCK BAND NETWORK
Ha profi zenész vagy, ez kell neked: e programmal tudod a saját számaidat a Rock Bandba importálni és pénzért árulni. Csak profiknak! ■



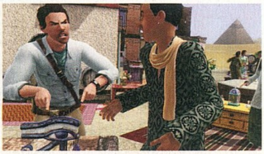
32

BRÜTAL LEGEND
Ez nem zenés játék, hanem játék, remek zenékkel. Csak ízelítő a száz darabos soundtrackről: Kiss Manowar, Anthrax, Dimmu Borgir, Ozzy, Marilyn Manson, Carcass, In Flames... ■

CSAK RÖVIDEN



A ***(33) BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2*** *fejlesztői számokkal alaposan felszerelkezve érkeztek Kölnbe, hisz az E3-on is kipróbált pálya gyűrése mellett főleg adatokkal kényeztettek minket. Tehát: a megjelenés március 5-én lesz, a zászlófoglalás és a ládarobbantás mellett még két, szakaszokra épülő játékmód lesz, a csatákban pedig 15 járművet vethetünk be (új volt a kétszemélyes miniterepjáró és a pilóta mellett négy főt szállító Black Hawk helikopter). Azt tudtuk, hogy négy kaszt lesz, de hogy ez 13 specializációval, 42 fegyverrel, 200-nál is több fegyvervariációval és 15 kütyüvel (defibrillátor, mozgásérzékelő stb.) is jár, az újdonság volt. Ahogy az is, hogy 50 szint lesz multiban, 228 megszerezhető csillaggal, 40 kitüntetéssel és 40 vállappal...*
Hiába a még nem látott, hajnalban játszódó pálya, a ***(34) BLUR*** *még mindig nem volt képes lenyűgözni minket. A húsz tülekedő kocsi tényleg intenzívvé teszi a dolgokat, de ha ennek jóindulattal is csak közepes grafika az eredménye, no meg kis túlzással a Mario Kartnál is kevésbé realisztikus fizika, akkor azt mondjuk, nem biztos, hogy megérte. És az milyen dolog már, hogy mindössze négyféle felvehető powerup van a játékban?!*
Szintén fejvakarásra késztet, hogy a ***(35) LEGO INDIANA JONES 2****-ben ugyan remek pályakészítő van (az UFO a negyedik filmből építi-alakítja a talajt!), de a készített pályákat online nem lehet megosztani. Igaz, nem ez az egyetlen újítása a játéknak, merthogy megkapjuk az első rész minden pályáját új átvezetőkkel, új járművekkel és filmenként egy új pályával. Ezen felül a negyedik film legósított verzióját is átélhetjük.*
Volt olyan ember, aki ne rakott volna nagy összeget rá, hogy a félévente a Sims 3-hoz is érkeznek kiegészítők? Ha igen, foghatja a fejét, mert a ***(36) WORLD ADVENTURES*** *novemberben kerül a boltokba... A lényeg természetesen a világjárás, és, igen, a kincsek elrablása. Egyiptomban egy piramist kellett kifosztani – igaz, a sok bogár, csapda és múmia (vigyázz: ha utolér, megátkoz!) mellett ez nem volt egyszerű. A kiegészítő szerepjáték-szerűen küldetésekre épül, és még fejlődés is van: útlevelünk „erőssége" határozza meg, hogy meddig maradhatunk egyhuzamban az egzotikus helyeken: Egyiptom mellett Kínában és Franciaországban...* ■




MILITAIRES SANS FRONTIERES

37

Metal Gear Solid
Peace Walker

Bár nem Metal Gear Solid 5 a neve, Hideo Kojima gyakorlatilag annak tekinti a Peace Walkert. A legjobb, a MGS4-et készítő csapata dolgozik rajta, ő írta a sztorit és a design-folyamatban is nyakig benne van. Ez látszik is a programon, hisz abban millió újítás, MGS-ben sosem látott ötlet van...

Mi minden sülhet ki egy vizelésből? Megkönnyebbülés, összevizezett nadrág, karrierrombolás, ha az ember George Michael – vagy, mint Kölnben bebizonyosott, egy élet egyik legnagyobb élménye. Sasának ez utóbbihoz volt szerencséje, a GamesCom egyik mellékhelyiségében ugyanis Hideo Kojimával, minden Metal Gear Solidok szülőatyjával sikerült összetalálkoznia. A rajongó és a mester (és a tolmács) találkozása, beszélgetése később utóbbi meghívására a reggelizőasztalnál folytatódott – így PR-osok, határidők, kötött témák és egyéb zavaró tényezők nélkül tudott megismerkedni a világ egyik legismertebb, legjobban tisztelt játékfejlesztőjének gondolataival.

Sok interjúban elhangzott, hogy kész vagy végleg lezárni a Metal Gear Solid-sorozatot. Már a harmadik, aztán a negyedik résszel kapcsolatban is többször mondtad, hogy eredetileg nem is akartál belevágni, legalábbis nem ilyen erős, személyes részvétellel. A MGS 4 lezárta a történetet, stílusosan új irányba lehetett volna menni; mégis, két MGS is fejlesztés alatt áll, és az egyikben nyakig benne is vagy. A Konami vezetői kényszerítenek az újabb és újabb folytatásokra, vagy egyszerűen túlságosan szereted ezt a sorozatot, az általad teremtett világot?
Egyfelől természetesen van nyomás – a Konami a Kojima Productions jókora részét is birtokolja, így üzleti érdekek is a folytatás mellett szólnak. Ám szerencsére van függetlenségünk, így bizonyos határok között szabadon döntünk mindenről. Nemrég például a KP közreműködött egy DS-es játék elkészítésében is – ez például teljesen új terület volt, hisz a program a külföldi valuták kereskedelméről, az ezzel kereshető haszonról szólt. A MGS az én gyermekem, és emiatt csak a legmagasabb minőséget fogadom el, azoknál az epizódoknál is, amelyeknél nem vagyok író, direktor vagy producer. A Peace Walkernél is csak ilyen ellenőrzői, ötletadói szinten csatlakoztam volna be, de mivel a stábom jókora része igen fiatal, józszerivel semmit nem tudnak a hetvenes évek világáról, a politikai feszültségekről. Így aztán meggyőztek, hogy írjam meg a történetet, aztán a dolgok természetesen tovább gyűrűztek – és ma már ugyanúgy benne vagyok a program minden részletében, mint a számozott MGS-részeknél.

És mi lesz a Peace Walker sztorija – vagy legalábbis mi a kiindulópont?
1974-ben járunk, a MGS3 után tíz esztendővel. A játék Costa Ricában játszódik, egy országban, amelyet hirtelen lerohan egy korábban ismeretlen sereg. Egyfelől természetesen az ország felszabadítása lesz a feladatunk, másrészt természetesen ki kell deríteni, hogy ki áll a támadás mögött. A játékos Big Bosst fogja irányítani (ha többen vannak, akkor is – csak ekkor személyre szabhatják karakterüket), méghozzá annak a Militaires Sans Frontier nevű szervezetnek a tagjaként, amelyből később az Outer Heaven kialakul.

Ha ez egy viszonylag ismeretlen időszak, miért ez választottad ki környezetnek? Vagy pont ez volt a döntő szempont, hogy rengeteg mai játékos még meg sem született akkor?
A Metal Gear Solid harmadik része történetmesélés szempontjából a kedvencem a sorozatból. A hidegháború és Snake kapcsolata, a valóság és a fikció keverédését itt sikerült a legjobban megoldani. A játékos úgy érezte, hogy tetteivel beavatkozik a történelembe. A rajongók szerint a legjobb befejezés is ehhez született, éppen ezért ezt a vonalat szerettem volna továbbvinni, ha nem is egyenes ágon és közvetlen folytatásként, hanem szellemiségében és hangulatában.

A Peace Walker miért PSP-re készül? Miért nem a MGS 4 útját követve valamelyik, vagy akár több HD-konzolra?
A mobilitás egyre nagyobb szerepet játszik az emberek életében – én is rengeteget metrózom, repülök, buszozok. Ez másokkal is így van (bár tudom, Japánban sokkal inkább, mint nyugaton), és mára hatalmas lett az igény, hogy bárhol játszhassunk kedvenc játékainkkal. Végülis mindegy, hogy DS, PSP, iPhone vagy mobiltelefon – csak minőségi formában szórakozhassunk kedvenc hőseinkkel. És bár talán a platformváltás miatt visszalépésnek tűnhet a Peace Walker, mindenkinek el kell hinnie, hogy ez egy teljes értékű, a sorozat főszálába illő Metal Gear Solid – persze ez könnyebben fog menni, amikor mindenki ki tudja próbálni személyesen is. A Peace Walker kisebb léptékű játéknak tűnhet, mint az MGS 4, de a lehetőségeket tekintve egyáltalán nem az. Az a baj, hogy ma már mindenki a grafika alapján dönt, de ha megnézed a Metal Gear Solid első részét és az abban rejlő lehetőségeket, akkor láthatod, hogy egy csomó ma készült játék alulmarad vele szemben – pedig az csak egy PS1-es játék volt, jóval gyengébb, mint egy PSP! A PSP arra ösztönöz, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki a hardverből, friss ötletekkel, új megoldásokkal.

A kooperatív-mód kiegyensúlyozása gondolom rémálom? Mi tudtok tenni azért, hogy végig lehessen játszani a programot egyedül is, de négy játékos számára is nyújtson kihívást?
A pályák kialakításával és néhány korlát bevezetésével ez megoldható. Négy játékos el tud jutni olyan helyekre is, ahová kevesebb játékos nem – például úgy, hogy hárman dobozba bújnak, piramis alakban, így a negyedik játékos fel tud kapaszkodni igazán magas falakra is. Az ilyen és ehhez hasonló megoldások mellett az igen szűkös lőszerellátás is tökéletesen működik a kooperatív-módban. Minél többen játszanak, annál inkább kell specializálódni, mert egyszerűen nincs elég lőszer, hogy mindenkinél legyen töltött pisztoly, gépfegyver és mesterlövész-puska. Így ha többen játszanak, ki kell jelölni, hogy kinél melyik fegyver lesz, és mindig úgy kell helyezkednie, hogy azt a lehető legjobban ki tudja használni. A közelharc, a CQC is nagyon fontos lesz – egyrészt a csendessége, másrészt az említett lőszerszűkösség miatt. De természetesen klasszikus nehezítéseket is alkalmazunk: ha nő a játékosok száma, vagy növekszik a nehézség, több, erősebben felfegyverzett vagy okosabb ellenfél vár ránk.

Felejtsd el a korábbi PSP-s Metal Geareket – Hideo Kojima is így tesz, sőt, a fejlesztőknek is tilos újrajátszania az Ac!d- és Portable Ops-részeket – ez segíti az új megoldások megtalálását.

A kooperatív-mód megvalósítása és kiegyensúlyozása a legnehezebb feladat a PSP-s rész elkészítésében?
Nem, a legtöbb plusz munka a képernyő fizikai mérete miatt van. Nem lehet túl nagy a kezelőfelület, nem lehetnek túl kicsik a fontos tárgyak és karakterek – és ez egy ilyen nyílt, sokféleképpen megközelíthető játéknál komoly gondokat tud okozni. Egy másik, számomra szintén új gond, hogy az

Bár a megjelenés messze van, a látottak alapján a Peace Walker méltó folytatása-előzménye a sorozatnak!

átvezető mozik egy részét új kell koreografálni, hogy alkalmazkodjon a játékosok számához. Eddig mindig magányos hősökre kellett fókuszálnom, történetet írnom, most azonban változott a helyzet. Egy lelkes kis csapattal dolgozom, akik segítenek mindenben, így ezt a feladatot is megoldjuk!

A másik MGS, a Rising körül teljes a csend – miért van ez?

A Peace Walker megjelenik 2010-ben, de a Risingra még évet sem tudok tippelni. A grafikai elemek „legyártását", a programozást illetően egy több platformra készülő, HD-felbontású játék nyilván több időbe telik, mint egy PSP-s játék elkészítése. Mást egyelőre nem mondhatok.

És az új Castlevania? Abban mennyire vagy benne?

Sokan kérdezik, hogy mi közöm van hozzá, hogy tényleg én készítem-e – nos, természetesen nem, erre nem is lenne időm. Imádom a sorozatot, és mivel Konami-játékról van szó, megtiszteltetés, hogy legalább ötletgazdaként részt vehetek az elkészítésében. Ténylegesen erről van szó: havonta egyszer összeülünk, megnézem az elkészülteket és tanácsokat adok a játékmenettel, egyes megoldásokkal kapcsolatban.

Úgy tudom, idén több nyugati stúdiót is felkerestél, hogy így javulhasson a Kojima Productions munkája. Pontosan mit szerettél volna ellesni?

Működés, a játék fejlesztése terén a KojiPro igazi japán cég – ötleteket legfeljebb más Konami-fejlesztőktől kaptunk. Azért döntöttem úgy, hogy felkeresek néhányat a vezető nyugati fejlesztőcsapatok közül, mert biztos voltam benne, hogy rengeteget tanulhatunk egymástól. Ez így is lett, mi legalábbis sokat okultunk; a nyugati fejlesztők teljesen másként működnek, mint mi! Nem csak a konkrét fejlesztés terén, de a marketinget, vagy mondjuk a jó belső hangulat megteremtését illetően is.

Egyébként nyugati játékokkal játszol is?

Noha természetesen japán játékok voltak, melyek először elvarázsoltak (Super Mario Bros., Xevious, Operation Wolf, Link to the Past), az utóbbi években már csak a munkaköröm miatt is sok külföldi játékot is kipróbáltam. Nagyon sokat játszottam az első Splinter Cell-lel, lévén ez volt a MGS első komolyabb konkurenciája. Aztán sokat tanulmányoztuk a például a Halo irányítási megoldásait, ebből sokat tanultunk az akciódúsabb MGS 4-hez. De ami igazán lenyűgözött, és ami nélkül a Metal Gear Solid 4 sem lett volna olyan, mint amilyen lett, az az Assassin's Creed volt. A felfedezés öröme és az animációk minősége teljesen elvarázsolt; innen rengeteget tanultunk – nem véletlenül van a MGS 4-ben megnyitható Altair-ruha…

Van még valami, amire igazán vágysz, amit még mindenképpen szeretnél megcsinálni?

Szeretnék igazi filmet rendezni, élő színészekkel dolgozni!

Itt ért véget a reggeli, itt szakadt félbe a beszélgetés azzal az emberrel, akinek minden egyes mondatából sugárzott a videojátékok szeretete. Aki egy – számomra – felbecsülhetetlen értékű autogrammal és széles mosollyal engedett utamra. Aki ezután a beszélgetés után akárhányszor meglátott a kiállításon, messziről meghajolva üdvözölt! Aki ténylegesen napjaink legintelligensebb játékdesignerei közé tartozik.

És akinek új alkotása, a Peace Walker tényleg lenyűgözőnek ígérkezik. Nem csak azért, mert a PSP-t a videók alapján jobban kihasználja, mint bármelyik korábbi program, hanem azért, mert története, hangulata hozza a Metal Gear Solidoktól elvárt minőséget, ráadásul legalább ugyanannyi újítást pakoltak bele, mint az előző, számozott részek bármelyikébe. Az együttműködés, a kooperáció itt tényleg fontos lesz, nem csak annyiból áll az egész, hogy négyen egyszerűen négyszeres tűzerőnk lesz. Nem, itt szükség lesz taktikázásra, figyelemelterelésre, sőt, akár önfeláldozásra is, hogy életünk árán megadjuk a lehetőséget a többieknek a győzelemre. Igaz, ezért cserébe egy gyors újraélesztésben bizton reménykedhetünk…

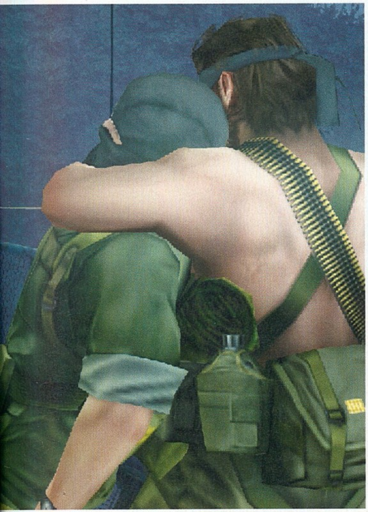
És ha már ennyit meséltem erről a találkozásról, ami nekem örök élmény marad, hát beszámolok egy másikról is, a másik végletről. A Konami sajtótájékoztató legidiótább alakjáról, aki a fél órás késés miatt idegesen motyogva botjával verte a padlót! Az öreg közel volt a 70-hez, elképzelni nem tudtuk, hogy milyen sajtóorgánum regisztrálta. A csúszást követően, végig jegyzetelt, majd az esemény végén az egész jegyzettömböt ottfelejtette a széken! Belenéztem és a sok német szöveg mellett bekeretezve, felkiáltójelekkel övezve a következőket találtam: „Hiyeddo Kojina". ■

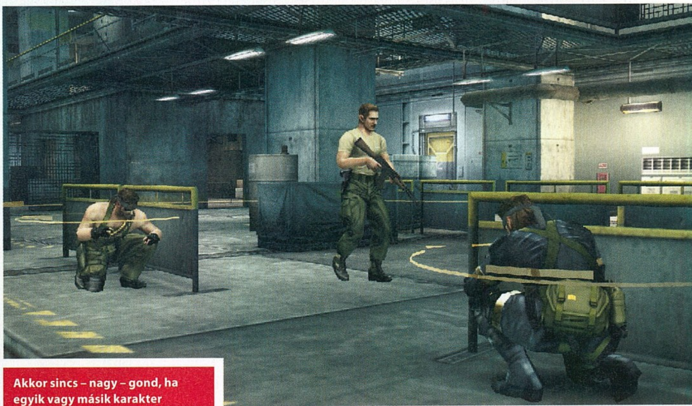


Az együttműködés a játékosok között igen fontos lesz, többek között a főellenfelek legyőzésénél is (hivatalosan nem erősítették meg, de állítólag a kép egy helikopter-raj támadása előtt készül, a „kígyók" erre a nagy csatára készülnek ily lelkesen)

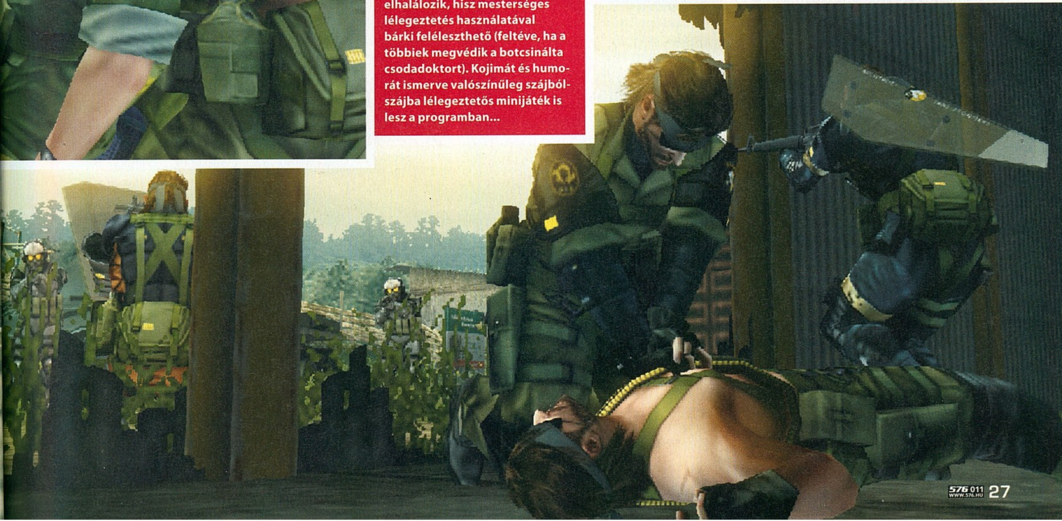


Kíváncsiak vagyunk arra az őrre, akinek egy ilyen konvoj egy kicsit sem gyanús – mondjuk az is biztos, hogy egy ilyen duó láttán mi sem szuperképzett ügynökökre, hanem furcsa dolgokkal játszadozó kisgyermekekre asszociálnánk...





Akkor sincs – nagy – gond, ha egyik vagy másik karakter elhalálozik, hisz mesterséges lélegeztetés használatával bárki feléleszthető (feltéve, ha a többiek megvédik a botcsinálta csodadoktort). Kojimát és humorát ismerve valószínűleg szájból-szájba lélegeztetős minijáték is lesz a programban...



CSAK RÖVIDEN



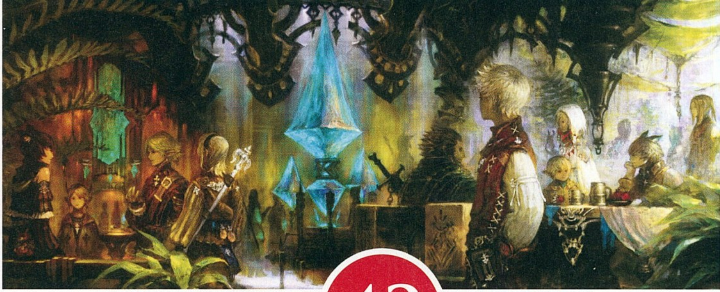
A PSP-ről sok jót lehet elmondani, de egy dolog biztos: ha egy fiatalnak akarsz kézikonzolt adni, akkor a DS kínálata sokkal erősebb, így az célszerűbb választás. Lassan-lassan ez talán megváltozik, a PSP reneszánsza talán e célcsoportnak is kedvez. E „roham" egyik legfontosabb állomása lehet az **(38) INVIZIMALS**, amely a PSP kameráját használja ki (és mivel ez nem kompatibilis a PSPgo-val, azzal nem is lehet majd játszani – ami azért több, mint furcsa). A házat, utcát, vidéket járva kereshetünk kis szörnyeket, akiket foglyul ejthetünk, ha a földre helyezett csapdához csaljuk őket, majd rájuk csapunk. A lényeket lehet fejleszteni, és persze mások lényeivel is összeereszthetjük őket, mintha egy Pokémon lenne...

Ez a fajta – vagy bármifajta – multiplayer hiányzik a **(39) LITTLEBIGPLANET** PSP-s verziójából: mint egy fejlesztő elmondta, annak az ára, hogy minden pálya és minden pályaépítési lehetőség belekerüljön a kisebb gépbe, az volt, hogy ki kellett venni a többjátékos-módot belőle. Sebaj, a sztori még mindig bumfordian aranyos, a pályakészítő pedig mindent tud – online megosztást is terveznek –, amit a nagy testvér. (Kivéve a vizet, amit a nagy téli update-tel fog megkapni a PS3-as változat.)

Egyik legnagyobb kedvencünk a PS3 digitális boltjából a klasszikus toronyépítős stílus legjobb darabja, és ennek kibővített verziója **(40) PIXELJUNK MONSTERS DELUXE** címen nemsokára megjelenik PSP-n is. A szokásos dologról van szó: hullámokban jönnek a szörnyetegek, akik ellen automatikusan tüzelő tornyokat kell építeni – méghozzá a fák helyére. A játékot két dolog teszi különlegessé, egyfelől az, hogy nem egy kurzort irányítunk, hanem egy kis, végtelenül aranyos lénnyel közvetlenül is a pályán vagyunk, másfelől pedig maguk a helyszínek. Ezek igen változatosak, a tökéletes teljesítéshez sokhelyütt komoly trükközésekre, gyors lebontásokra és építkezésekre van szükség.

Rémlik még az **(41) EYE OF JUDGEMENT**? Valós kártyalapokat kellett bescannelni a PS3-as kamerával, és az így megidézett lények csaptak össze az arénában. Most ez a játék is PSP-re költözik, jóval visszafogottabb látványvilággal és kézzel fogható kártyák nélkül – de ugyanazokkal a szabályokkal és remélhetőleg kevésbé aljas gépi ellenféllel... ■





42 Final Fantasy XIV

Az E3 legnagyobb bejelentése volt, hogy létezik, Kölnben pedig már ki is lehetett próbálni a Square új MMO-ját!

Amiben a játék leginkább megegyezik a Final Fantasy XI-gyel, az az, hogy ez is egy kizárólag online játszható program lesz, havidíjas előfizetéssel és minden bizonnyal iszonyatos addikcióval. A világ ugyan nevében és földrajzában teljesen más, de hangulatában szinte ugyanolyan, mint az FF11 Vana'Dielje. Ez az eddig bejelentett játszható fajokra is igaz, nevükben és kinézetük részleteiben eltérnek, de gyakorlatilag a régi népeket kapjuk meg itt is.

Ami viszont teljesen eltér az eredetitől, az a fejlődési rendszer. Nincsenek szintek, nincsenek tapasztalati pontok – a karaktered tudása, képességei, statisztikái teljes egészében a kezében tartott tárgyaktól függ. Ha csatabárdot fogsz, a kasztod gladiátorra változik, ha kalapácsot, kovács leszel, ha íjat, vadásszá alakulsz. Mindez kihat a kinézetedre is és ami még fontosabb, a használható taktikákra, bevethető extra támadásokra, akciókra.

Mivel a játékban kétharmada németül, a maradék meg japánul volt, egyelőre nem tudjuk, hogy a fegyverek fejlődnek-e a használattól, avagy a mi fejlődésünk egyszerűen újabb és újabb varázstárgyak megszerzéséből fog-e állni, de a Square-t ismerve mi az előbbire tippelünk. A FF11 ugyan nem volt ronda, de inkább a 2002-es megjelenésű előd megszépített verziójának tűnt, mintsem egy mai, modern játékhoz illőnek – de e téren a hatalmas változások várhatók megjelenésig. ■

WII-KÖRKÉP

Tíz apróság, mozgásérzékelőre hangszerelve



43

EA SPORTS ACTIVE: MORE WORKOUTS
Az elnevezés nem csalóka: az Active kiegészítőjében 35 új gyakorlatot kapunk, melyek a has- és lábizmokra koncentrálnak (meg bemelegítésre). ■



44

MEDIEVAL GAMES
A platform és a cím egyértelmű: ez egy minijáték-gyűjtemény, de a környezet és a humor kiemeli millió ótvar társa közül (bár az év játéka ez sem lesz). ■



45

TATSUNOKO VS. CAPCOM
Őrült (Mega Mantól egészen Ryuig) karakterek csatája, a Capcom új verekedős játékában, amely a legjobbnak ígérkezik ezen a platformon. ■



46

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
Az ötlet is fura (a MW2-vel egyidőben kiadni az MW1-et), de igazán a kivitelezés öli meg ezt a játékot – ez volt a legrondább Wii-játék... ■



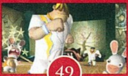
47

MONSTER HUNTER TRI
A Capcom szörnyölős, tápolós, online játszós kooperatív játéka a Wii nagy reménysége, reméljük nálunk is olyan népszerű lesz, mint Japánban. ■



48

MURAMASA: THE DEMON BLADE
Gyönyörű és pörgős akciójáték az Odin Sphere készítőitől, ezúttal a japán mitológia hangulatos világába helyezve. Európába novemberben jön. ■



49

ACADEMY OF CHAMPIONS
Ötfős zsebfoci, világkörüli kalanddal összekötve. Minijátékok, Pelé, mint edző, és olyan csapattagok, mint Sam Fisher, Rayman vagy éppen Altair. ■



50

SHAUN WHITE: WORLD STAGE
Shaun White csak Wii-n tér vissza, de itt legalább remek formában! Nyolc hegyen csúszhatunk, akár kooperatív módon is (online nem). ■



51

DEAD SPACE: EXTRACTION
A legjobb, HD-konzolról Wii-re átkerült játék, a fénypisztolyos, de néha így is rémisztő Dead Space, mely két fővel igazán meggyőző. ■



52

WHEEL SPIN
Amerikában már megjelent, pocsék fogadtatással. Nem véletlenül, a versenyjáték ronda volt és szaggatott, ráadásul már két perc alatt sikerült megunnunk. ■







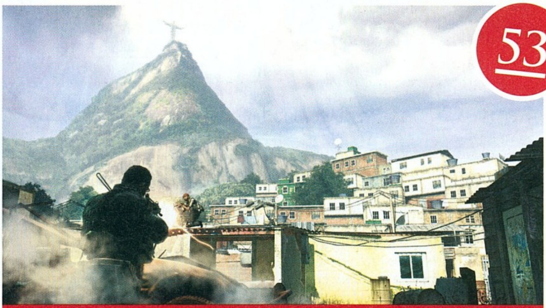




MODERN WARFARE 2

A JÁTÉK, AMI EGYSZEMÉLYBEN ELRONTOTTA A KARÁCSONYT: A KIADÓK A MODERN WARFARE 2-TŐL RETTEGVE HALASZTOTTAK (MAJDNEM) MINDENT A KÖVETKEZŐ ÉVRE. ÉRTHETŐ A DOLOG, HISZEN A JÁTÉK MINDEN TEKINTETBEN JOBB, MINT ELŐDJE.

53



SZTORI Az Infinity Ward a kiállításon semmit nem mutatott az egyjátékos-módból, így ha tavasszal nem haverkodunk össze Robert Bowling menedzserrel, bajban lettünk volna. Sokat belőle sem lehetett kihúzni, de megerősítette, hogy megint lesz lövöldözés az égből és hogy a fejlesztők egyik kedvenc küldetése (részben) a víz alatt játszódik.



SPECIAL OPS Az egyedüli játszható része a MW2-nek a Special Ops volt, ez a kifejezetten kooperációra kifejlesztett játékmód. Két fő próbálkozhat az apró arénák időre menő meghódításával, három nehézségi fokozaton. Rengeteg SpecOps pálya lesz eltérő műfajokba sorolva, és a jó szerepléssel nyithatunk meg újabb és újabb helyszíneket.



MULTIPLAYER Játszani ugyan nem lehetett, bétateszt sem lesz, de legalább videókat kiadtak. Ezen látszik rengeteg új fegyver és kiegészítő, de a legjobb, hogy már lehet személyre szabni a kill streakek után megkapott jutalmakat – 11 ölés után például AC-130-ast kapunk! Ja, és ha a szerver kilép, más automatikusan és villámgyorsan átveszi a szerepét!

CSAK RÖVIDEN



*A fejlesztők szerint a **(54) RUSE** a megtévesztésre, az álnok taktikákra épül, pedig a kártyákkal előhívható képességek listája sokkal nagyobb. Tulajdonképpen olyan a játék, mint egy klasszikus világháborús RTS (azzal a remek extrával, hogy az utcaszintről a felhőkig lehet zoomolni benne), amelyben cirka két percenként el lehet sütni egy extra képességet. Ezek listája rendkívül hosszú, a láthatatlanságtól a dupla sebességen át a kémkedésig minden van, amire Caesar, Napoleon és Rommel valaha is vágyott. Szerencsére az irányítás is remek (X360-on volt kiállítva), szóval egyre lelkesebben várjuk a programot.*

*Ez nem mondható el a **(55) TONY HAWK RIDE**-ról, amely a kiadó és a fejlesztő eszelős szövegei ellenére sem precíz. A mellékelt deszka az esetek kis részében fordítja le úgy mozdulatainkat, ahogy szerettük volna, máskor pedig gyakorlatilag véletlenszerű, hogy egy súlypont-áthelyezés vagy markolás hatására mi történik. Ráadásul sok trükköt, extra mozdulatot el is veszített a játék az utóbbi részek óta, így csak remélni tudjuk, hogy nem egy Skate It-szerű (ez a Balance Boardot használó, hihetetlenül borzalmas Skate 2-mellékszál volt) bukás lesz a dolog vége.*

*A **(56) TEKKEN 6** viszont észrevehetően szépült, bár azt talán még a Namcónál is elismerik, hogy a náluk, házon belül készült Soulcalibur 4 mellett azért nem tud labdába rúgni ilyen téren. A kiállításon főleg az egyjátékos sztorimódot (Streets of Rage, csak Tekken-karakterekkel, millió megnyitható extra helyszínnel) mutogatták, ami önmagában nem volt nagy élmény, de a talán-talán létrejövő online kooperatív-móddal együtt (megígérni még mindig nem tudták, de már a határán vannak, hogy tényleg működjön) már szimpatikusabb a dolog.*

*A **(57) RED STEEL 2**-t ugyan jövő évre halasztották, de ennek ellenére már pöpecül működött – sokkal jobban, mint a júniusi E3-on. Az apró akadásokat, lelassulásokat teljesen kiköszörülték, teljesen folyamatosan száguld a játék – Wii-n ez szinte unikum volt. Láttunk új ellenfeleket, extra támadásokat, amelyekre szükség is volt az őrületesen ugráló-vagdalkozó nindzsa ellen (hogy ő miként került a western-környezetbe, arról nem szól a fáma).* ■



Csak bejelentve



58

MAJIN: THE FALLEN REALM

KIADÓ **Namco Bandai**
FEJLESZTŐ **Game Republic**

A Namco első nagy bejelentése a Majin című játék volt – ami sokkal nagyobbat szólt volna, ha az E3-on nem debütál elsöprő sikerrel a Last Guardian. Merthogy a Majin ugyanarra a koncepcióra épül: egy apró fiúcska és hatalmas, nagydarab szörny-barátja (esetünkben egy mohával borított, gólemszerű monstrum) járják a vidéket, kutatva kincsek és barátok után. Igaz, a Majin egyelőre elég randán néz ki, és úgy tűnik, hogy akcióból is több lesz benne: láttunk bunyót és lopakodást is. ■



59

CLASH OF TITANS

KIADÓ **Namco Bandai**
FEJLESZTŐ **Game Republic**

A Clash of Titans egy ma már kultstátuszba került film Perzeuszról és az ő mitológikus lényekkel telitömött útjáról. Az 1981-es alkotásnak jelenleg készül a remake-je, és természetesen ezzel együtt a játékfeldolgozás is – amely különféle küszködések után végül a Namco istállójában kötött ki. A játékot a Game Republic fejleszti, és talán nem meglepő, hogy leginkább egy kevéssé látványos God of War-klónnak tűnik, csak épp egyszerre sokkal több ellenfél ellen kell felvennünk a küzdelmet. ■



60

TOWER OF SHADOWS

KIADÓ **Konami**
FEJLESZTŐ **Hudson Soft**

Na ez már egy teljesen eredeti ötlet: platform-játék egy Ico-hangulatot sugárzó világban. A trükk az, hogy nem – az amúgy sosem látszó – főszereplő fiút fogjuk irányítani, hanem az árnyékát. Ez alapból nem nagy extra, lévén ha az árnyék ugrik, eltol egy dobozt, vagy meghúz egy kapcsolót, az gyakorlatilag ugyanaz, mintha egy hús-vér-pixel karakter tenné ugyanezt. Van azonban hősünknek egy lepkéje, akit a wiimote-tal irányíthatunk, és ő eltakarhatja, mozgathatja a fényforrásokat, így módosítva az árnyékokat, vagyis a pályát! ■



FILMEK

...és játékok és tévésorozatok keverednek moziban és képernyőkön



61

GAMER
Képzeld el, hogy egy MMO-ban a karaktered nem csak néhány poligon, hanem egy igazi, élő ember. Ez a Gamer című film alapvetése, azzal, hogy a szóban forgó játék, a Slayers egy véres akciójáték, ahol naponta több száz, karakterként szolgáló elítélt hal meg a küzdelmek során. A film egy ilyen karakter, Kable szabadulásáról szól. ■



62

PRINCE OF PERSIA
A Sands of Time játék feldolgozása a kicombosodott Jake Gyllenhaallal főszerepben. A vezír átveri a herceget, a nép démonná változik, így hősünknek – és babájának – az idő tőrével felszerelve kell visszafoglalnia az országot. A készítők Karib-tenger kalózai szintű sikert és őrületet várnak – mi meg egy legalább nézhető filmet... ■



63

IRON MAN 2
„Nem készítünk több filmen alapuló szar játékot", hangzott el egy Marvel-vezető szájából a fogadkozás az Iron Man 2-vel kapcsolatban; a Wolverine lesz a minimum minőség a jövőben. Ez állítólag már az Iron Man 2-re és a szintén 2010-es Thorra is vonatkozik. Reméljük a tervekbe nem kavar bele az, hogy a Disney megvette az egész Marvelt... ■



64

PRISON BREAK
Miután a sorozat nézhetetlen lett, majd befejeződött, megjelenik a játékverzió is... Igaz, legalább az első évadot dolgozzák fel, mégpedig egy új karakter, a Cégnek dolgozó Tom Paxton bevezetésével. A szökni próbáló tesók után kémkedő ügynök fog verekedni, lopakodni, csencselni, haverkodni és tetkókat is szerezhet. ■



65

CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS
Animációs filmből gyerekjáték; nem újdonság, és sok újat a balfék tudósról és az általa okozott – szó szerinti – kajaesőről szóló játék sem hoz. Viszont nem volt ronda, nem volt elképesztően könnyű és még kooperatív-mód is volt benne. Nem „év játéka" anyag, de jobb, mint e stílus nagy átlaga... ■

66

Singularity

A Raven ezúttal saját ötleteire építve készít FPS-t. A játék sokkal ígéretesebb, mint a Wolfenstein, reméljük, ez nem is változik meg!



Hullik a Holló...

Bár a Wolverine rendesen hozott a konyhára, a Wolfenstein már nem kapott kedvező fogadtatást (nálunk sem), így nem is olyan meglepő a hír: a 180 fős Raven kénytelen volt 60 fejlesztőt elbocsátani. A Singularity emiatt persze nincs veszélyben – és ezt sikeresebbre is tippeljük.

Sajátos időutazásra invitál a Raven legújabb ötleten alapuló saját fejlesztésű FPS-e, hiszen az amerikai légierő Oroszország közelében lezuhant pilótájaként nem kisebb feladat elé nézünk, mint feltárni a közeli szigeten zajló kísérletekkel kapcsolatban kialakult időutazási anomáliákat és párhuzamosan nyomozni – egyszerre a jelen és az '50-es évek Oroszországában. A Singularity alatt duruzsoló Unreal Engine 3 nagyon korrekt látványt nyújt (sokkal szebb, mint a szintén Raven-termék Wolfenstein), a játékot pedig a játék producere, Brian Pass mutatta be nekünk.

A játék főhőse, Nate, egy teherhajón ütközik először jelentős ellenállásba – ám a süllyedő bárkán az orosz haderő csak egyike a nehezítő tényezőnek, hiszen egyrészt tombol az ítéletidő, másrészt a szigeten folytatott kísérletek következtében pilótánkat véletlenszerűen kialakuló időhullámok dobálják a múlt és a jelen között. A folyamatos haladás érdekében természetesen tűzerőre is szükségünk lesz, ám itt jön a forradalmi újítás: a megszokott fegyverarzenál mellett a TMD, azaz a Time Manipulation Device fogja megédesíteni napjainkat. Az Element 99 nevű kémiai eleggyel hajtott időmanipulátor képes a különböző tárgyakat az időben akár a jövőbe, akár a múltba transzportálni, ami így állagát, formáját és fizikai tulajdonságait tekintve hatalmas változásokon megy át, így segítve – vagy rossz taktika esetén akadályozva – minket a továbbjutásban.

Hogy mit takar ez a gyakorlatban? Lelkes vendéglátónk máris demonstrálja számunkra a fegyver előnyeit: néhány elrozsdállt, elázott robbanótöltettel telített hordót a múltbéli állapotába varázsolván ismét halálos fenyegetésnek tette ki a közelben tartózkodókat; majd egy ép és stabil hidat küld előre az időben, hogy a rajta tanyázó elit katonák a mélybe hulljanak a villámgyorsan lyukassá rozsdásodó, majd összeomló épületről. A tárgyak mellett természetesen személyeket is manipulálhatunk – az ő elméjük konkrétan akár annyira visszafordítható, hogy egy zombihadsereget létrehozva egymásnak ugraszthatjuk az élőket és holtakat. Az időmanipuláció a multiban is teljes erővel jelen lesz, valószínűleg heves káromkodásokra késztetve a résztvevőket... ■





67

Heavy Rain

Egy misztikus gyilkosságsorozat, feszültség, árulás – a Heavy Rain mindez, valamint egy kísérlet, egyfajta interaktív regény, események és emberi kapcsolatok befolyásolható láncolata. Itt nem végigköveted a történetet, hanem ténylegesen alakítod is.



A négy karakter teljesen eltérő lehetőségekkel jár: Ethan (fent és jobbra) átlagember, ehhez illő tudással és felszereléssel. Vele szemben Norman Jayden (lent) egy különleges ügynök – különleges felszereléssel. Az ARI névre hallgató high-tech kütyü a nyomozás fő eszköze, ezt aktiválva a környéken kijelzi az érdekes dolgokat (vérfolt, ujjlenyomat stb.), majd ezeket ki is elemzi.





A nyughatatlanul újító és innovatív, tagadhatatlanul európai szellemiségű – francia – Quantic Dream fejlesztőcsapatának legújabb gyöngyszeme immáron több mint három éve tartja izgalomban a játékosokat, hiszen olyan játékmenetbeli és technológiai újításokkal kecsegtet, amivel kevés játék büszkélkedhet. Az évek múlásával igen tudatosan épített suttogópropaganda kifejtette hatását: a jövő tavasszal érkező PS3-exkluzív alkotás a legkifinomultabb borokhoz hasonlatosan a bemutatása óta eltelt évek alatt csak még ízletesebb és érettebb lett – holott még mindig számos rejtélyt és misztikumot tartogat a felszín alatt. Az idei GamesCom alkalmával ezekre a kérdésekre igyekeztünk választ találni, melyben partnereink a Radisson Hotelben rendezett kerekasztal beszélgetés és prezentáció alkalmával maguk a fejlesztők voltak.

A Heavy Rain nehezen kategorizálható a játékstílusok között, hiszen több már meglévő elem is vegyül benne párhuzamosan. Leginkább talán egy akciórészekkel tűzdelt modern kalandjáték – de még inkább interaktív fikció, egy sötét tónusú krimi, napjainkban játszódó modern cselekménnyel, és az örök témafelvetéssel: meddig lennél hajlandó elmenni azért, akit a legjobban szeretsz?!

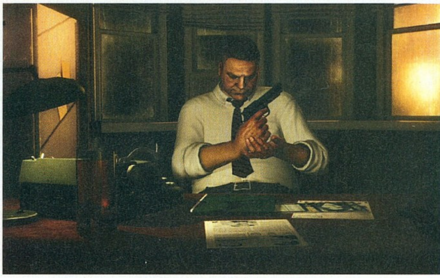
Az alaptörténet előző számaink beharangozó élménybeszámolóiból már ismerős lehet: egy különös sorozatgyilkos tartja rettegésben a játék főhőseinek életét, akik személyes érintettségük okán kezdenek nyomozásba a tehetetlennek tűnő rendőri erők mellett. A négy főszereplő közül ez alkalommal Ethan, az építész, illetve később Scott, a detektív karakterén keresztül nyerhettünk bebocsátást a történetbe. Ethan, aki egykoron fényes karrier várományosa volt, és meghitt boldogságban éldegélt családjával, egy tragikus autóbaleset során saját szeme láttára veszíti el nagyobbik fiát, Jasont. A trauma hatására Ethan teljesen maga alá kerül, minek következtében felesége is elidegenedett tőle, végül pedig munkanélkülivé is vált. Egyedül kisebbik fia, Shaun tartott ki mellette teljes letargiája ellenére. Ez a komor tónus egyébiránt a játék teljes egészére rányomja bélyegét, hiszen a játék tudatosan épít olyan emberi – és játékokban legfeljebb eltúlzott, klisés formában talált – érzésekre, mint a bűntudat, a szeretet vagy a feloldozás (és megváltás).

Ethan egy szebb napokat is megélt külvárosi családi házban tengeti mindennapjait, ahová Shaunnal együtt érkezik haza egy átlagos tanítási nap után. A forradalmi irányítási rendszernek köszönhetően teljes szabadságot élvezhetünk a ház teljes egészében: a karakter látóterének irányába a jobb ravasz gomb lenyomásával indul meg virtuális főhősünk, míg a bal analóg kar segítségével pásztázhatunk körbe a terepen. A jobb kar pedig a cselekvésé lesz, ugyanis minden fontosabb testrész felett mi bírunk kontrollal. Minthogy a kombinációk száma végtelen, így csakis rajtunk, vagyis a játékosokon múlik, hogy a párhuzamosan ívelő történetszálak során milyen alapossággal próbálunk a környéken a gyerekeket tizedelő Origami-gyilkos nyomára bukkanni. A teljes mozgásszabadság Ethan otthonában is rendelkezésünkre áll, hiszen már az esti vacsora előkészítésénél is magunk választhatjuk

A történet, a hangulat úgy is szinte őrjítően komor és sötét tud lenni, hogy legtöbbször csak a zseniális operatőri munka (no és a remek grafika) segít az érzelmek interpretálásában...







A Heavy Rain negyedik központi karaktere Scott Shelby (jobbra), aki kiöregedett magándetektívként ered az origami-gyilkos nyomába. A demóban az információszerzés feszült boltrablásba (legfelül) torkollik, amit természetesen bármilyen módon megoldhattunk.

meg a menüt: melegíthetünk mirelit ételt a mikrohullámú sütőben, vagy akár egészségesebb lakoma elkészítésébe is foghatunk. Persze dönthetünk úgy is, hogy nem foglalkozunk Shaun igényeivel, aminek következtében egy kis idő elteltével utódunk saját kezűleg fog szendvicskészítésbe. Mindeközben persze megpróbálhatunk beszélgetést kezdeményezni az iskolai élményekről, vagy akár labdázni is invitáljuk a kertbe. Dönthetünk úgy is, hogy bekészíthetjük a szennyest a mosógépbe, illetve magára is hagyhatjuk porontyunkat, aminek az lesz az eredménye, hogy kisvártatva álomba zuhan a kanapén. Ezt elkerülendő időben ágyba dughatjuk, viszont akkor neheztelni fog ránk, amiért nem engedtük ébren maradni a képernyő előtt. Még ilyenkor is mi választhatjuk meg a módját az elköszönésnek, hogy felkísérjük-e a szobájába és az ágya szélén várjuk meg, míg nyugovóra tér, vagy csak lemondóan felzavarjuk a hálóba. Észrevetted? Nincs akció, támadó idegenek, SWAT-csapatok. Érzelmes, hihetetlenül hatásos jelenetek vannak, amelyek – ha elég érett az ember – mégis sokkal nagyobb erőt hordoznak, mint egy óriási ütközet.

A döntéseink kihatnak a történetre, és a következmények hasznát egy-egy későbbi jelenetben szüretelhetjük – vagy éppen szenvedhetünk azok nyomán. Minthogy a négy főszereplő történetének útjai nem egyszer keresztezik egymást, így nem egyszer lesz lehetőségünk ugyan azt az eseményt más szemszögből is megvizsgálni, illetve előrébb mozdítani.

A kalandelemek mellett természetesen reflexpróbáló akciórészek is vannak, csak épp nem mindegyik fejezetben. Ethan végtelenül üres életébe bepillantva nincs ennek helye, de amikor Scott keveredik bele egy bolti rablásba, ott már erre is lesz lehetőség. A legtöbb akció azért Normanhoz főződik, érthető okokból – ő kormányügynökként fegyvert visel és képzett a közelharcban is.

A jeleneteket valódi színészek segítségével keltették életre, hiszen a játék fejlesztését megelőzően több hónapos motion capture szeánszt tartottak. Minden karakter küllemét és mozdulatát digitalizálták, és a teljes élmény kedvéért még a hangjukat is rögzítették. Ennek köszönhetően, mintha csak egy teljesen interaktív film elevenedne meg az orrunk előtt. A megközelítőleg 60 kidolgozott helyszínnel kecsegtető végleges változat, 8-12 órányi folyamatos, töltésképernyő nélküli játékidőt ígér és egy szívfacsaró gyilkossági sorozat felderítése vár a bátor kalandorokra. A sztori végkimenetele pedig csak is kizárólag a nyomozásunk sikerességétől függ – az sem lehetetlen, hogy nem mindenki éli majd túl az eseményeket… ■

A Heavy Rain tulajdonképpen az az evolúciós ugrás, amit a kalandjátékok terén oly régen várt mindenki...



68

PSP mini

A PSP-s digitális bolt a PSPgo megjelenésével apró játékokkal, az úgynevezett minikkel gazdagszik.

A minik az Apple iPhone-ről elérhető AppStore mintájára épülnek: apró (maximum 100 MB-os) játékokról van szó, melyeket néhány fős csapatok készítenek. Az első körre, az október 1-i megjelenésre mintegy ötven játékot ígérnek, ezek közül négyet mutattak be a GamesComon. Kicsit zavaró, hogy ezek egyike sem eredeti cím, mind mobilos- és flash-játék átirata, de ha sikeres lesz a „platform", biztosan kitermeli a maga hőseit, sorozatait. Az árakról még nincs információ, de olcsóságot ígért a Sony. ■

69



KAHOOTS Logikai játék, amelyben a pálya elemeinek a felcserélésével, ide-oda húzkodásával juttathatjuk el fura lényeinket a kijáratig. ■

70



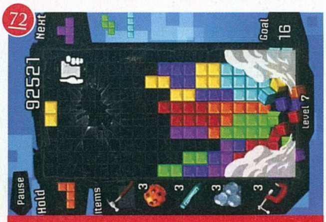
FIELDRUNNERS Az ultrasikeres toronyépítős iPhone-játék átirata, az eredetinél sokkal, de sokkal látványosabb grafikával és új pályákkal. ■

71



ZOMBIE TYCOON Egy 2D-s mobiljáték „térbe hozott" változata, melyben egy agyakra éhes, ostoba zombihordával kell leigázni egy nagyvárost. ■

72



TETRIS Az EA első játékával tutira megy: a Tetrist mindenki ismeri, mindenki szereti. A másik címük az október eleji indulásra a Sudoku lesz. ■

PSN

Új játékok a GamesComról Sony letöltős hálózatára (oké, két új és egy meglehetősen régi játék)



73

PIXELJUNK SHOOTER

Régi kedvencünk továbbra is csúcsformában van. Célunk egyszerű: egy apró repülővel megmenteni a barlangban rekedteket. Ehhez azonban le kell győzni a szörnyeket, illetve az elemeket, nevezetesen a lávafolyamokat. Ezeket elterelhetjük a barlang talajának szétlövésével, vagy épp egy óriási szivaccsal vizet ereszthetünk rájuk, így semlegesítve őket. ■



74

DEAD NATION

Első ránézésre klasszikus két-analóg-karos lövöldének tűnik a DN, pedig kicsit más a koncepció. A jobb karral ugyanis csak célzol, lőni és újratölteni már gombok nyomkodásával kell. A sok fegyvert, fejlesztést és még több zombit tartalmazó játékban online multi sajnos nem lesz, de a játék országonként számolja a lemészárolt élőholtakat. ■



75

CASTLE CRASHERS

Bár a Castle Crashers tavaly nyáron jelent meg X360-ra, töretlen népszerűsége miatt a fejlesztők szerint a változatlan PSN-kiadásban is van ráció (és anyagi haszon). A játék egy rajzfilmes körítésű akcióorgia, amelyben – megfelelő számú játékos esetén – négy lovag próbálja meg visszaszerezni a szörnyektől az elrabolt országot és királylányt. ■

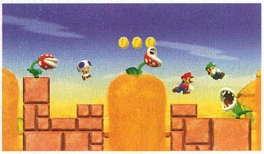
CSAK RÖVIDEN

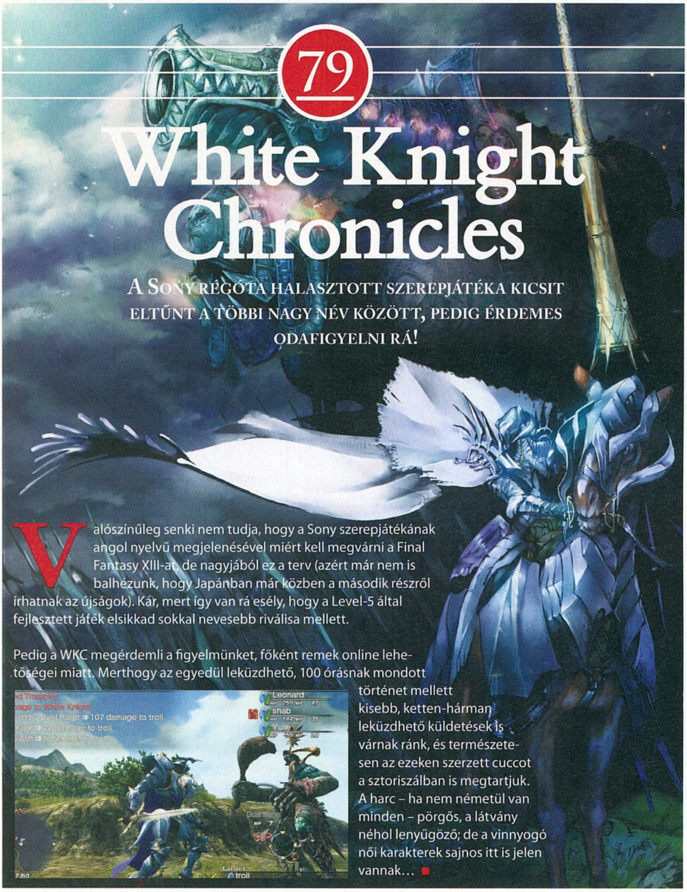


Már írtunk róla, elmondtuk, hogy az első rész kibővített remakeje lesz, de a ***(76) SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES*** *még így is sok meglepetést kínált. Azt tudtuk, hogy nem lesz harc, de így is meglepő volt, hogy milyen változatos módokon lehetett elbújni, elmenekülni ellenfeleink elől. A másik remek dolog az, hogy a játék pszichológusként figyeli cselekedeteidet. Az egy dolog, hogy egy konkrét pszichológus karakter is többször feltűnik a játékban, és kérdőíveket töltet ki velünk (színezéses, pacaelemzéses és egyéb feladatokat is ígértek, de ezt nem láttuk), de maga a játék is figyeli cselekedeteinket, reakcióinkat, és mindezek alapján alakítja a program saját magát. Ha a kérdőívekből szexuális feszültség érződik, a SH2 perverz lényeit fogjuk sokszor látni, a kedvenc és az utált színünk alapján a város és a házai más-más festést kapnak, ha a furcsa hangok hallatán ide-oda kezdünk idegesen nézelődni, a játék tudja, hogy ezzel meg tud minket fogni, és sűrűbben használja ezt a fogást.*

Fedezékharc, kézitusa, brutális zsaru a magánhadsereg ellen. Millió filmről vagy játékról lehetne szó e leírás alapján, de ha hozzátesszük, hogy legfontosabb társunk egy vérszomjas kutya, Shadow, már egyértelmű a dolog: ez a Namco akciójátéka. Mégpedig a legújabb rész, a ***(77) DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION****, amely a sorozat előzménye, ember és állat, Jack és Shadow barátságkötését meséli el. A játék tulajdonképpen nem sok eredetit tartalmaz (bár az, hogy Shadow-t is lehet irányítani hereharapós körutakra, az ennek számít), de vidám, önmagát komolyan-nem-vevő hangulata miatt megkedveltük.*

A Nintendo szokásos hozzáállásával ugyanazt a tízpályás, tíz percre korlátozott demót hozta el a ***(78) NEW SUPER MARIO BROS. WII****-ből, mint amit az E3-on is láttunk, úgyhogy sok újdonságról nem tudunk beszámolni. Még mindig a DS-es verzió grafikáját alkalmazza, még mindig a négyfős kooperációra épül és még mindig vidám dolog egymást szakadékba hajigálni, hogy a pálya végére nekünk legyen a legtöbb pontunk (a halál, még ha egy társ is okozta, csökkenti a bónuszunkat). Mivel a DS-es változat már húszmillió eladott példánynál jár, ennek is nagy sikert jósolunk, főleg a karácsonyi időszakban.* ■





79

White Knight Chronicles

A Sony régóta halasztott szerepjátéka kicsit eltűnt a többi nagy név között, pedig érdemes odafigyelni rá!

Valószínűleg senki nem tudja, hogy a Sony szerepjátékának angol nyelvű megjelenésével miért kell megvárni a Final Fantasy XIII-at, de nagyjából ez a terv (azért már nem is balhézunk, hogy Japánban már közben a második részről írhatnak az újságok). Kár, mert így van rá esély, hogy a Level-5 által fejlesztett játék elsikkad sokkal nevesebb riválisa mellett.

Pedig a WKC megérdemli a figyelmünket, főként remek online lehetőségei miatt. Merthogy az egyedül leküzdhető, 100 órásnak mondott

történet mellett kisebb, ketten-hárman leküzdhető küldetések is várnak ránk, és természetesen az ezeken szerzett cuccot a sztoriszálban is megtartjuk. A harc – ha nem németül van minden – pörgős, a látvány néhol lenyűgöző; de a vinnyogó női karakterek sajnos itt is jelen vannak... ■

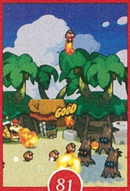
DS-ÁRADAT

A legnépszerűbb konzol legjobbjai



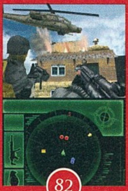
80

SCRIBBLENAUTS
A rovarirtó spray csak azért kerül bele a játékba, mert mi jöttünk rá, hogy hiányzik – hálásan köszönjük a tapsot. Amúgy az év legeredetibb játékáról van szó! ■



81

MARIO AND LUIGI 3
A testvérpár kalandja minden eddiginél vadabb: Bowser lenyeli őket, és nekik a vesék és csontok között kell mászkálni – de közben Bowsert is irányíthatjuk. ■



82

COD MW: MOBILIZED
Sztoriban nincs köze a MW2-höz, de ettől még remeknek ígérkezik. Van benne klasszikus FPS akció és járművezetés is – no meg online multiplayer! ■



83

NOSTALGIA
Londontól Kairóig, Moszkvától New Yorkig járhatjuk be léghajón a XIX. századi világot. Eszelős hangulat, légi és földi harcok, remek zene – igazi nosztalgiázás! ■



84

ZELDA: SPIRIT TRACKS
A gólemet szerzett, masinisztává vált Link új kalandja a szokásos Zelda-minőséget hozza; kár, hogy csak az E3-as demót próbálhattuk ki megint. ■

CSAK RÖVIDEN



Már írtunk a Rockstar remek western-játékáról, a **(85) RED DEAD REDEMPTION***ről, testközelből azonban eddig csak Grath tudta megszemlélni. Most azonban már Sasa is eltöltött fél órát a vadnyugaton – a vadnyugaton, amely még sosem volt ilyen hangulatos, ilyen lenyűgöző! Tavasz óta került zene is a játékba (de még milyen!), és a véletlenszerű küldetések is sokat javultak, mind kidolgozottságukat, mind változatosságukat illetően. Imádjuk!*
Ha grafika terén nem is, de sebesség szempontjából azonban a Wii-s változat, a **(86) NEED FOR SPEED: NITRO** *mindent vert. Burnoutokat alázó sebességgel suhant a táj, és a fizika is ahhoz volt hasonlatos (azaz cseppet sem életszerű). A kocsifestést is demózták, a wiimote-tal szabadon lehet festegetni, és NFS-hez méltóan matricázni is tudunk.*
Hogy mi is a **(87) PLANET 51** *(animációs filmről, illetve ennek játékverziójáról van szó) alapsztorija? Egy emberi asztronauta landol a kis zöld idegenek által lakott bolygón, így őt próbálják meg elfogni, és tőle retteg mindenki. Természetesen a játék is erre a kiindulási pontra épül, de sok – 20% eredeti tartalmat ígérnek – új helyszín és kaland is lesz benne. A játék szokás szerint a filmen fellelkesedett gyermekeknek készül, így apró küldetésekre, vicces átvezető jelenetekre, valamint sok versenyzésre és ugrálásra lehet számítani, a látottak alapján kellemes minőségben.*
Hideki Kamiya most jobb kedvében volt, mint az E3-on, de a **(88) BAYONETTA** *bemutatója szinte szóról szóra ugyanaz volt – és a vélemények ugyanúgy megoszlottak róla: Sasa nem bírta a furcsa színvilág, elvont lények miatt, BP viszont imádta az erotikus töltetéért és elképesztően gyors csatáiért. Sajnos csak jövőre jelenik meg, pedig késznek tűnt...*
Végre személyesen is kipróbálhattuk magunkat a **(89) DJ HERO***ban, mégpedig egy formás táncoslány által kísérve (a kis üvegketrecekben az általad kevert zenére rázták magukat). DJ-ismeretünk pocsék, így sajnos nem tudtunk teljesen belelkesedni a közreműködők listájáért, de amikor a kezünket rátettük a gépre (Queen vs. Daft Punk mix), minden fenntartásunk eltűnt; fantasztikus lesz!* ■







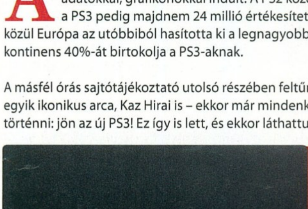
90

PS3 Slim

Minden idők legrosszabbul őrzött titka volt – többek között a gépet gyártó kínai és thaiföldi cégektől kikerült „kémfotóknak" köszönhetően. A várakozásnak azonban vége, és talán még hamarabb, mint vártuk, de itt van az átalakított, lekicsinyített, áramvonalasított PS3, a PlayStation 3 Slim! Fogadjátok sok szeretettel!

A Sony sajtótájékoztató a cégtől megszokott módon, számokkal, adatokkal, grafikonokkal indult. A PS2 közel 139, a PSP közel 53, a PS3 pedig majdnem 24 millió értékesített példánynál tart. Ezek közül Európa az utóbbiból hasította ki a legnagyobb szeletet: az öreg kontinens 40%-át birtokolja a PS3-aknak.

A másfél órás sajtótájékoztató utolsó részében feltűnt a színpadon a Sony egyik ikonikus arca, Kaz Hirai is – ekkor már mindenki tudta, hogy mi fog történni: jön az új PS3! Ez így is lett, és ekkor láthattuk meg először testközelből a gépet. A Slim gép megfelel a nevének: gyakorlatilag a PS3-at kaptuk meg összenyomott, lekicsinyített formában. Az adatok kedvelőinek: a gép 32%-kal kevesebb helyet foglal el és 36%-kal könnyebb, mint a hasonló, 120 GB-os merevlemezzel szerelt „dagi" elődje. (A Sony nem erősítette meg, de egy amerikai kereskedelmi ellenőrző szervezetnél tett bejegyzés szerint nemsokára jön a 250 GB-os változat is.) A környezetvédelem is jól járt: a gép 34%-kal kevesebb áramot fogyaszt!



A karcsú gép egy újítást és egy megkötést is tartalmaz – bár ezek egyike sem fog felhördülést okozni. Az újítás a Bravia Sync, ami egy Sony tévé és HDMI-kapcsolat esetén lehetővé teszi, hogy a távirányítóval irányítsuk a PS3 főmenüjét. A megkötés az, hogy már nem lehet másik operációs rendszert – pl. Linuxot – telepíteni a gépre. Na bumm...

Az új gép nem csak külsőleg változott, de ezek már a – természetesen minden gépre letölthető – 3.0-ás firmware-rel vannak felszerelve. Igaz, ez inkább design terén hozott változásokat: például lecserélték az eddig a gép logójának betűtípusát, a Pókember-filmekkel debütált betűk helyett áramvonalas, szelídebb betűket kaptunk (ez a jövőben megjelenő PS3-játékok dobozán is feltűnik).

Lehetőségünk volt elbeszélgetni pár angol Sony-képviselővel is a helyszínen, és néhány kérdésünkre választ is kaptunk. A régi gépek minden variációjának gyártását befejezték, így ha azok a készletek kifogynak, csak a Slim marad a boltokban. Ahogy az újabb PS3-ak, úgy a Slim sem támogatja a PS2-es játékokat, és ez a jövőbeli modelleknél sem fog megváltozni. A sonysok szerint „ez ma már egyáltalán nem szempont a vásárlóknál – ők a PS3-játékok és a Blu-ray miatt vesznek PS3-at". A merevlemez továbbra is cserélhető, sőt, kicsit könnyebb is lett, csak két csavar kitekerése kell hozzá. A gép valamivel halkabb lesz, mint amúgy is csendes elődje, és úgy tűnt, hogy erre különösen büszkék voltak.Az új PS3 szeptember elején, alig két héttel a bejelentés után már a boltokba is került, ráadásul száz dollárral/euróval kevesebbért, mint elődje! ■

CSAK RÖVIDEN



*Kezdjük a megtévesztéssel: hiába **(91) MOTOGP 09/10** a játék neve, a 2010-es szezont csak – ingyenes – letölthető tartalom formájában kapjuk meg, alapból a korongon csak a 2009-es szezon lesz játszható. Ez sajnos azt jelenti, hogy az első videojáték-szereplésére készülő Balatonring (no és a veterán Silverstone) is csak jövőre, valamikor a márciusi megjelenés után lesz elérhető a játékban. Mivel a játék itt debütált, sok dolgot még nem árultak el, például nem tudtuk kihúzni a Capcomos PR-osok által felvigyázott fejlesztőből, hogy mi lesz a másik két játékmód az arcade és a szezon mellett. De legalább azt megtudtuk, hogy az arcade-mód leginkább a Burnout-sorozatra hasonlít; csak éppen itt nem turbót, hanem plusz időt gyűjtögethetünk a rizikós manőverekkel, baleset nélküli vezetéssel; és a felhalmozott plusz időt versenyről versenyre tovább is vihetjük!*

*Egykor CM 2009 néven futott, de ahogy halasztódott a játék, kénytelenek voltak átnevezni, így az Eidos focimanager sorozatának legújabb része végül **(92) CHAMPIONSHIP MANAGER 2010** néven kerül az üzletekbe. A szokásos mélységű szimulációra kell számítani, 32 ország még több fociligájában, néhány ravasz újítással. Ilyen például a tehetségek figyelésének rendszere, amelynek részletezésére itt nincs hely, de sokkal élethűbb és élvezetesebb, mint eddig bármelyik megoldás. A meccsek is sokat fejlődtek, mind az adatok mennyiségét és fogyaszthatóságát, mind látványt tekintve.*

*Az ilyen méretes halasztás jót tenne az **(93) ALPHA PROTOCOL**nak is, mert szegény játékban hiába van fantázia, hiába működik egyre több RPG-elem benne, az októberi megjelenés nagyon korainak tűnik. Bár a legújabb verzió volt kiállítva, eseménydús harcoknál még sokszor szaggatott, helyenként ideiglenesnek tűnő (avagy egyszerűen bűnronda) tereptárgyakat láttunk és a mesterséges intelligencia sem volt a helyzet magaslatán (konkrétan ostobábbak voltak ellenségeink, mint a Mass Effect szintén nem IQ-bajnok ellenfelei). Pedig a saját ügynöksége által vadászott Michael Thorton kalandja a technikai bakiktól eltekintve már izgalmasnak tűnt, sokkal inkább, mint bármelyik korábbi bemutatón. Reméljük, a megjelenésig hátralevő idő elég lesz a végső simításokra...* ■





94

NAPOLEON: TOTAL WAR

A SEGA NAGY BEJELENTÉSE A GAMESCOMRA? AZ ÚJ TOTAL WAR-EPIZÓD, AMELY NAPOLEON ÉLETÉT ÉS HARCAIT DOLGOZZA FEL!

A stöpszli francia párszor megleckéztette korának hadseregeit, így kitűnő választás főhősnek egy új Total War-részhez (a játék tényleg több, mint egy kiegészítő). A játékhoz három kampány jár, amelyek ugyan a történelmi valóságra építenek, de megfelelő taktikával meg is nyerhetjük a végső, Waterloo-i csatát; sőt, megfelelő diplomáciai húzásokkal akár el is kerülhetjük.

A játék az Empire motorjára épül, csak mindent sokkal látványosabbá tettek, a lovak által felvert porfelhőtől kezdve a seregek egyedi katonáinak eltérő kinézetéig. Amúgy az új részben 322 teljesen új egységet irányíthatunk (ahányszor ezt elmondták a fél órás prezentáció során, sosem fogjuk elfelejteni...), persze némelyiket csak akkor, ha nem a franciákat és a címadót választjuk, hanem a poroszok, angolok, vagy mondjuk a törökök oldaláról kapcsolódunk bele az eseményekbe. És ugyan a valóságban Napoleon nem volt egy nagy vízi vitéz, az Empire-örökség miatt tengeri csatákat is vívhatunk, olyan játékmenetbeli fejlesztésekkel, mint a menet közbeni hajóreparálás! Megjelenés már februárban esedékes. ■



MMO, OMG

Online játékok, ha szeretnél igazán addikttá válni...



95

AOC: RISE OF THE GODSLAYER
Khitáj sötét dzsungeleibe, az ősi Ázsiát idéző tájaira vezet a kiegészítő, amely szintlimitet ugyan nem emel, de hangulat terén alaposan odapakol. ■



96

STAR TREK ONLINE
Hamarosan kezdődik a bétateszt, így kipróbálhattuk a földi ütközeteket és az űrharcokat is; de a legjobb a karakterkészítő, ahol teljesen új fajt is kreálhatunk! ■



97

CHAMPIONS ONLINE
Már a megjelenés határán van, és látszik rajta, hogy élvezetesebb, akciódúsabb és változatosabb lesz, mint a City of Heroes! ■



98

DC UNIVERSE ONLINE
A GC-n csak kipróbálni lehetett – más, mint a Champions Online –, de utána kaptuk a bejelentést: Green Lantern is a játékban van. ■



99

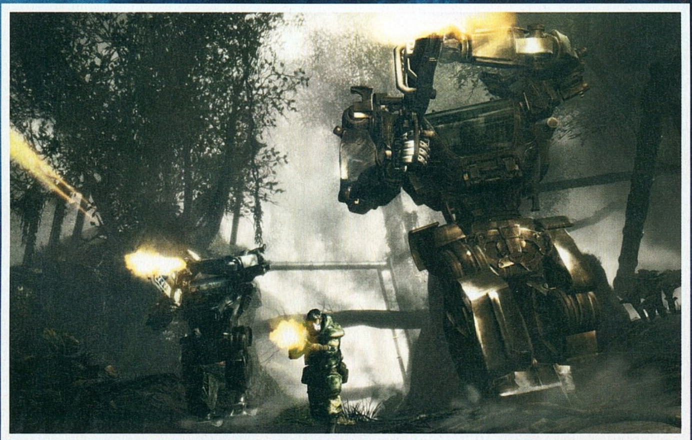
APB
Ha elfogadsz egy küldetést, az ellenkező frakcióban valaki megkapja a te kinyírásod feladatát – egyáltalán nem lesznek gépi irányítású ellenfelek! ■

100

Avatar

James Cameron (Terminator, Aliens, Titanic) decemberben megjelenő mozija, az Avatar új fejezetet akar nyitni a filmtörténelemben. Hogy így lesz-e, azt nem tudjuk, de a rendező felügyeletével készülő játék ígéretesebb, mint a többi egyszerű filmátirat...





Az Avatar gyakorlatilag három játékot jelent. Egyrészt ott van a PSP-re, illetve Wii-re készülő változat, melyek egy saját történetet mesélnek el. Természetesen a két platformon némileg eltérő lesz az irányítás és a látvány, de mindkettő ugyanarról a Na'vi vadászról fog szólni, aki a többi verzióban fel sem tűnik (plusz egyik sem támogatja a 3D-t). Wii-n ezen felül lesz kétfős, osztott képernyős kooperatív-mód is. A PC-re és HD-konzolokra készülő – és megfelelő tévé, illetve HDMI-bemenet esetén 3D-s – változat gyakorlatilag két játékot jelent: a játék első negyedében választanunk kell, hogy a Pandora bolygót kizsákmányoló emberekkel, avagy az őslakos Na'vikkel szimpatizálunk inkább – és ekkor két, teljesen eltérő részre szakad a játék. Mindkét utat kipróbálhattuk a Ubisoftnál, így bátran állíthatjuk, hogy egyelőre a harácsoló emberekkel élvezetesebb a dolog. Egy, a Far Cry 2 motorjával meghajtott külső nézetes akciójátékot kapunk, ahol a gépfegyvertől a lángszóróig vadászhatunk Na'vikre, hatalmas állatokra, és igen, az ellenséges dzsungel agresszív növényeire is. Lesz szintlépés, amivel különleges képességeinket (légitámogatás, láthatatlanság stb.) fejleszthetjük, és az új Red Faction lépegetőire hasonlító jószágokat is elköthetünk. Ezzel szemben a Na'vi részleg, amellett, hogy kicsit szaggatott is, egy fantáziátlan God of War-klónnak tűnt. Három fegyverrel lehet vagdalkozni, egy faíjjal lőni – hacsak a mozielőzetesben látott légiharcok nem lesznek igen élvezetesek, mi bizony eladjuk a lelkünket, és az RDA cég könyörtelen embereivel fogunk tartani...

101

Uncharted 2
Among Thieves

A Naughty Dog remekül ért a folytatásokhoz – ezt bizonyították minden eddigi alkotásukkal (a Jak 3-at hajlandóak vagyunk elfelejteni), és nagyon úgy néz ki, hogy az Uncharted 2-vel is sikerül tartaniuk a rendet. Az Among Thieves ugyanis minden téren jobb, mint elődje!



A játék, amiről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni! A Naughty Dog alkotása már az E3-on is levett a lábamról, és noha ugyanazok a pályák voltak kiállítva, mivel már személyesen is kipróbálhattam őket, a szerelem tovább mélyült. Így bátran állíthatom, hogy megjelenésekor a Nathan Drake második kalandja a legjobb grafikájú next-gen játék lesz (igen, úgy néz ki, mint a képen; és igen, Nathan pólója csak a fókusz miatt ilyen puritán)! Sosemlátott részletgazdagság, monumentális pályák és valami félelmetesen élethű animációk jellemzik az egészet. A grafika ráadásul csak egy rész: több, mint másfél órányi, remek átvezető jelenet, rengeteget fejlődött harcrendszer és a felfedezés kibővülése (falmászással és egy rakat más mozdulattal) együttesen odáig vezetnek, hogy a játék új sztenderdet állít fel stílusában!

A gép mellett ülő, tátott szájú álmélkodásomat örömmel néző producer szerint az első rész csak afféle bemelegítés volt, a másodikban viszont már 100%-ban kiaknázták a PS3-ban rejlő lehetőségeket (a harmadik rész majdani bejelentése után tippünk szerint már más nótát fújnak – de hát neki ez a dolga). Amúgy ezt nem is olyan nehéz elhinni – főként a karakterek mozgásai, finom kis animációi nyűgöztek le minket – no meg a néhol szinte végtelennek tűnő látótávolság.

A harcrendszer sokat javult az első részhez képest, bár ha őszinték akarunk lenni, ez azért nem volt olyan nehéz dolog. Mindenesetre a fedezékből puffogtatás mellett most már lehet az Assassin's Creedben vagy a Splinter Cellekben látottakhoz hasonlóan egy peremről lógva mélybe rántani az őrüket, vagy halkan, hátulról likvidálni őket. Sajnos a multit nem tudtuk kipróbálni; a producer elmondása szerint ez remek szórakozás – de néhány videót megszemlélve inkább arra jutottunk, hogy a végleges verzióig várunk ennek megítélésével...

Sokakban felmerült a kérdés (még a szerkesztőségbe is beszivárgott ezen eretnek elmélet), hogy a készítők nem billennek-e át a ló túlsó oldalára és nem fog-e a filmszerűség oltárárán áldozatul esni a kaland, a játékélmény. A demó engem maradéktalanul megnyugtatott: ugyan sok filmszerű jelenet, az eseményekhez idomuló kameranézet, scriptelt jelenet lesz, de az akció- és a kalandelemeket ezek abszolút nem szorítják háttérbe – csak egy fantasztikus keretet adnak neki. A továbbjutás sokszor Tomb Raidereket megszégyenítő csimpaszkodást és kombinálást igényel, a harc igazi akciójátékhoz illően adrenalindús is tud lenni – kerek egész a játék! ■



Noha azt nem sikerült kiszedni a fejlesztőkből, hogy a második részben milyen járműveket lehet majd vezetni (ha lesz ilyen egyáltalán – merthogy e kérdésünkre gyanúsan kitérő választ adtak), de az biztos, hogy kötött pályás, „utazom és lövök" részekből jóval több lesz, mint eddig. A velünk beszélgető producernek a fenti jelenet, a vonatos száguldozás, ahol – állító-lag – a legnagyobb öröm a rosszarcúak mélybe hajigálása.



CSAK RÖVIDEN



Mit kapsz eredményül, ha a Killzone 2 egyik fő pályatervezőjét, a Heavenly Sword egyik fő programozóját, a Mass Effect egyik fő karaktertervezőjét és a Black hangokért felelős mesterét egy szobába zárod legendás Counter-Strike pályatervezőkkel (többek között a DE_dust megalkotójával)? Oké, a kérdésre nem egyértelmű a válasz, de tény, hogy az említett úriemberek ma a ***(102) Brink****en dolgoznak, a Bethesda és a Splash Damage látványos FPS-én. E3-as számunkban id Tech 5-öt használó játékként utaltunk rá, de közben kiderült, hogy ez egy generációval régebbi alapokra épül, csak épp közben az egekig turbózták. A játékmenet hajszálnyival jobbnak tűnt, mint az E3-on, bár a beígért fantasztikumtól még messze van – ám szerencsére a megjelenés is, van idő helyrekalapálni mindent…*

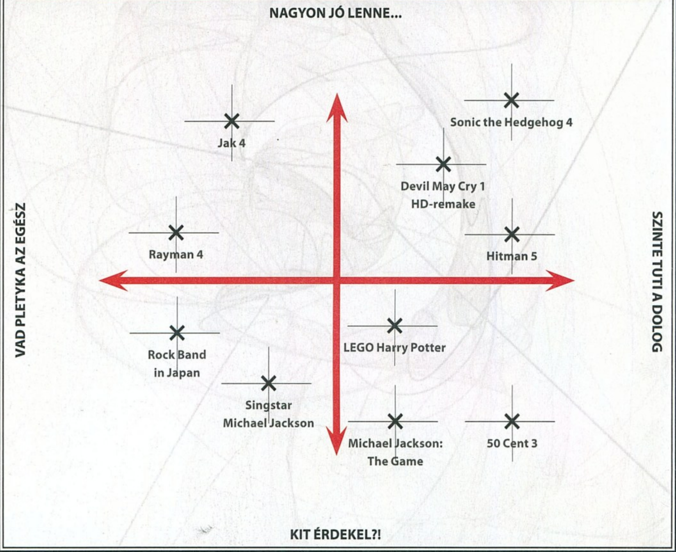
Oké, technikailag ezt nem a kiállításon jelentette be a Sony, hanem pár nappal utána, szóval csak (képzelt) zárójelben merjük ideírni: jön PS3-ra a ***(103) GOD OF WAR COLLECTION****! A csak lemezen megjelenő kollekció két játékot takar: a sorozat két PS2-es epizódját (pedig a PSP-s résznek is örültünk volna – csak hát ezzel sok lenne a munka…). Ezeket kapjuk meg kicsit felturbózott grafikával, 60 képkocka/másodperces sebességgel és trófeákkal kibővítve, amolyan étvágygerjesztőnek a márciusban érkező God of War 3 elé (ebből csak az E3-as demó volt kint, azért nem írunk róla bővebben – szép volt, jó volt, God of War volt; se több, se kevesebb). Az ötlet remek, csak remélni tudjuk, hogy más kiadók is ráharapnak erre a stratégiára: mondjuk a Microsoft a Haloval, az Atlus a Personával, a Sony meg mondjuk a Jak-szériával… (Sajnos európai megjelenés csak jövőre lesz, de Amerika már decemberben megkapja a csomagot!)*

Túlélő horror – zombik, szörnyek, mutánsok nélkül. Oké, szellemek azért vannak a ***(104) CURSED MOUNTAIN****ben, de velük harcolni csak a játék második felében kell, addig csákányunkkal csak kapaszkodni fogunk, nem mágikus lövedékeket hajigálni (ezt csak videón láttuk). A Himalája csúcsaira vezető történet kellően izgalmasnak tűnik, bár a zsúfolt kiállítási csarnokban még fejhallgatóval sem sikerült megijednünk. Teszt hamarosan várható.* ■



105 PLETYKAROVAT

Milyen híreszteléseket hallottunk Köln sötét utcáin suttogni…



RÉGI NÓTA

Sokszor írtunk már róluk, most csak ennyi jutott nekik

106



BIOSHOCK 2 **A multiplayerről szól minden – a fejlesztők a sztoriról nem akarnak sok újat elmondani. Tudjuk, hogy nem egyszerűen kasztok lesznek, hanem karakterek, otthonnal (statisztikákkal, fegyverraktárral – afféle 3D-s menü ez) és háttérsztorival (szintlépésnél kapunk egy-egy új fejezetet). Maga a harc pörgős, bár például a fagyasztás plazmid mindent ütően erős jelenleg…** ■

107



ASSASSIN'S CREED 2 **Újonnan látott trükkök Ezio tarsolyából: elvegyülés bármilyen tömegben; pénzszórás a nép közé káosz okozásának érdekében; tőr megmérgezése – a megkarcolt illető nem meghal, hanem őrjöngeni kezd; bandák felbérelése bérgyilkosságra. Egy másik témájú újdonság: a játék jókora szelete nem a három városban és a vidéken zajlik, hanem a föld alatt.** ■

108



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY **Az új Army of Two brutális lesz; nem csak a véres harcra és az embertelen közelharci mozdulatokra gondolunk, de a Sanghai-t megtámadó terroristák akcióira is. Felhőkarcolók omlanak porrá, az állatkertben pedig mindent leméászároltak: így az egyik legnagyobb csatában nem csak a kerítések, de a döglött vízilovak is taktikai elemmé, fedezékké válnak…** ■

109



ALIENS VS PREDATOR **A multiplayer porcióról derültek ki újdonságok a Sega gyönyörű PR-osokkal kibélelt odújában: 18-fős meccsekre lehet számítani, és a korábbi tervekkel ellentétben minden fajból csak egy verzió lesz játszható – az eltérő kasztok ötletét elvetették. E mellett egy külön kooperatív játékmód is lesz, amelyben négy emberi katona veszi fel a harcot a „szörnyek" hullámaival.** ■

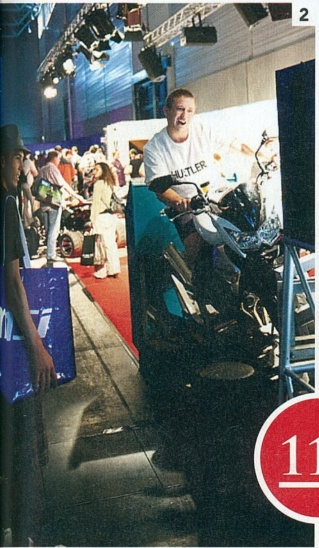
110



BORDERLANDS **Játékmenetét tekintve FPS, de néhány, a Diablóból átemelt dologgal: rengeteg random jutalom potyog az elhullott ellenségekből, minden cselekedetünk hatására tapasztalati pont a jutalom, szintlépésnél pedig fejleszthetünk alapképességeinken. A harc mindig rajtunk múlik, nincs „kockadobás" a háttérben – ha változatosak a küldetések, imádni fogjuk!** ■



1



2



3

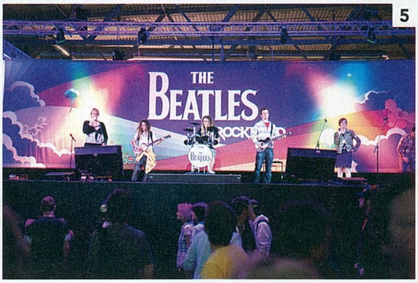
gamescom

111

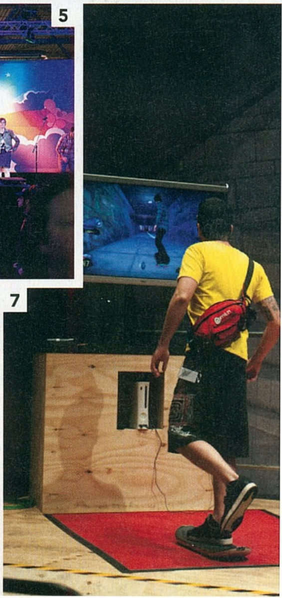
Lutri volt a rendezők számára a GamesCom megtartása – mert az előző német show városa, Lipcse az eredeti Games Convention néven tartott egy szellemrendezvényt; a körülbelül nulla figyelemreméltó játékkal mellé negyvenezer embert tudtak átverni. A kölni rendezvény azonban végül remekül sikerült; noha a kiállítási központot elég nehéz volt meglelni, a nyílt napokat is beleszámítva 250.000 érdeklődőt tudtak odavonzani. Természetesen minden nagy kiadó jelen volt, és még ha ízlésünkhöz képest kicsit túl keveset is foglalkoztak a távolabbi jövő játékaival, láttunk pár bejelentést, kipróbálhattunk majdnem minden ígéretes alkotást és még az új PlayStation 3-at is megtapizhattuk. Jövőre tuti visszajövünk!



4



5



7

1 A Microsoft elég nagy hangsúlyt fektetett a Forza 3-ra... 2 Minden idők legdrágább játék-perifériája... 3 Ha megtaláltad, az új kiállítási helyszín minden igényedet kielégítette. De elég nehéz volt megtalálni, még GPS-szel is! 4 Sonic és Mario annyira kibékültek, hogy ma már együtt csajoznak! 5 Néha jó lett volna, ha lelövik az énekest – de ez nem a játék hibája... 6 A Sony standja nyitás előtt; utána mindenhol izzadó németek nyüzsögtek. 7 A Tony Hawk Ride csak Amerikában, Angliában és Németországban jelenik meg.



6



A Blizzard napjaink talán legnépszerűbb fejlesztőcsapata – és bár papíron egyáltalán nem függetlenek, új, Activision-nagyuraik pont annyira nem szólhatnak bele abba, hogy mi zajlik a kaliforniai cégnél, mint bármelyik korábbi tulaj. A World of Warcraft 11 és fél millió, havonta vagy alkalmanként fizető játékostábort tud maga mellett, a StarCraft és a Diablo pedig szintén tízmilliós tábort képesek megszólítani. A cég saját, évente több helyen is megrendezett show-kat tart; most az idei legnagyobbról, a 2009-es BlizzConról tudósítunk.

StarCraft II



PÁLYASZERKESZTÉS
Mivel a korábbi Blizzard-játékok pályaszerkesztőinek és kreatív elméknek olyan dolgokat köszönhetünk, mint a toronyépítős stílus megjelenése vagy a zseniális DotA, ez természetesen továbbra is igen fontos szempont. A pályaszerkesztő épp ezért gyakorlatilag mindenre képes, amit csak el tudsz képzelni. Azon túl, hogy stratégiai pályákhoz tökéletes és benne van a SC2 készítése során kitalált valamennyi egység (két-háromszorosa a végleges játékban szereplőknek!), pár kattintással készíthetünk segítségével FPS-t, vagy éppen RPG-t. Noha a StarCraft 2 nem használja, de a modderek kedvéért a szerkesztő alapból támogatja a kamera szabad mozgatását, a tárgylistákat, a szintlépéseket és még ezernyi dolgot. Olyannyira fontos ez a Blizzardnak, hogy külön szekciót kapnak a térképek a Battle.neten, és lehetőség lesz összefűzött kampányokat készíteni, vagy pályákat, modokat pénzért árulni.

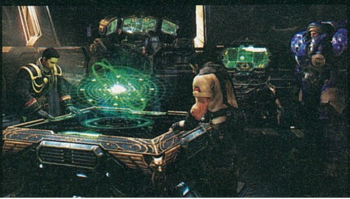


BATTLE.NET
Végre bemutatkozott a Battle.net 2.0, az a rendszer, ami a jövő Blizzard-játékai alatt fog működni. A programcsomag a SC2-vel debütál, de a Diablo 3, és valószínűleg az új WoW-kiegészítő megjelenésétől a World of Warcraft is ezt fogja használni. A rendszer leginkább az Xbox Live és a Steam keveréke, Blizzard-minőségben: mindenkinek egyetlen azonosítója lesz, ami minden játékban érvényes, lesz barátlista, beépített chat-rendszer, lehet achievementeket gyűjteni, és ezekkel új avatarokat, bajnokságokat, opciókat megnyitni. A Steamet az automata, háttérben zajló patchelés, valamint a kötelező online-lét jelenti: SC2-zni is csak akkor tudsz, ha a netre vagy kapcsolódva. A beállításokat és a mentett állásokat is online tárolja a rendszer!



SZTORIZÁS
Sztorizás, hisz küldetések között mászkálhatunk hajónk, a Hyperion hídján, vagy lemehetünk Mar Sara egyik kocsmájába. Mindenkivel beszélgethetünk, a tévében megnézhetjük a galaxis híreit. A 26 küldetés mindegyike egyedi dolgokat ad a vonatrablástól a hullámokban támadó ellenfelekig, vulkánkitörésekig. Kiderült, hogy lesz egy zsoldostanya-jellegű épület, ahonnan a „normál" egységek durvább változatait rendelhetjük meg – feltéve, ha lepaktálunk az adott zsoldoscsapattal.

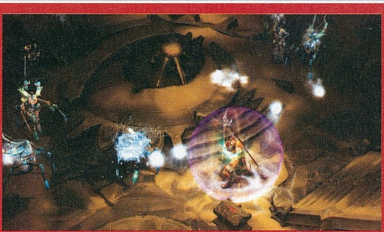








MONK



A játék negyedik kasztja (az ötből), a szerzetes leginkább egy iszonyatosan agresszív shaonlin papot idéz. Ruházata szelídséget sugall, arca már mogorvaságot – amikor pedig az Exploding Palm támadása kritikus sikerrel jár, a szerencsétlen ellenfél egyszerűen belülről robban szét – hatalmas, területre sebző vérfelhő, és szanaszét pattogó csontváz az eredmény. A Monk leginkább a Diablo 2 kiegészítőjében bemutatkozott Assassinre, vagy a World of Warcraft „rugóira" hasonlít, méghozzá abban, hogy kombók használatával egységnyi idő alatt több sebzést tud kiosztani, mint bármelyik társa. A kombók három lépcsőfokból állnak, és akár mindhárom szint származhat más és más harcművészeti mozdulatból. Elsőnek elsüthetünk egy brutálisat sebző ütést, ezt folytathatjuk a második szintű Crippling Wave-vel, ami gyengíti az ellenfelet, és az egészet lezárhatjuk egy harmadik szintű Exploding Palmmal, ami a fent ismertetett effekttel is járhat. Persze az ütésfajták váltogatásához jó reflexek kellenek, hisz két ütés között legfeljebb fél másodperc telhet el a kombó megszakítása nélkül – ez alatt kell a megfelelő másik képességre váltani (persze nem muszáj váltani). A szerzetes a kombózáson felül idézhet maga köré bénító szent fényt, botjával sebesen csapkodva fizikai támadásoktól védő buborékot vonhat maga köré.

NINCS TÖBB PIA!

A játék talán legnagyobb változása elsőre talán nem is tűnik fontosnak – pedig teljesen átalakította a Diablót. Eddig ha lecsökkent az életerőnk, magunkba töltöttünk egy gyógyitalkát, és mentünk tovább hentelni az ellenfeleket – na ezt a rendszert törölték el teljesen. Nincs többé gyógyital, manaital, az egész rendszert el lehet felejteni. Ehelyett a gyógyulás – a lassú, de automatikus regeneráción túl, ami azért annyira nem használható – az ellenfeleken múlik. A legyőzött lények ugyanis bizonyos eséllyel vörös bogyókat potyogtatnak el, és ezeket – automatikusan, kattintás nélkül – felkapkodva tölthetjük vissza megcsappant életerőnket (a legegyszerűbb, ha a God of War tapasztalati vörös pontjaira asszociálsz – pont ugyanúgy működik minden). A rendszer kulcsa a kiegyensúlyozás lesz, és ezt a Blizzard is tudja: a főbb ellenfelek, a hétköznapi szörnyek ritka és bajnoki variációi például minden 25% életerővesztés után potyogtatnak életerő-golyókat, így nagyjából be tudjuk lőni, hogy mikor érdemes lerohanni őket.











KIPRÓBÁLTUK!
No nem a BlizzConon, de a pár nappal előtt rendezett GamesComon tudtuk kipróbálni a Diablo 3-at, mégpedig három karakterrel: egy barbárral, egy varázslóval és a boszorkánydoktorral. A játék a klasszikus Diablo-hangulatot és -játékmenetet hozta, a legnagyobb különbség a szemközti oldalon említett gyógyital-mentesség jelentette. A játék fantasztikusan néz ki, pedig csak egy sivatagot tudtunk bejárni, no meg egy ez alatt fekvő homokos-romos járatot. A kedvenc karakterünk a leginkább a Diablo 2 nekromantáját idéző boszorkánydoktor lett, neki is két képessége tetszett meg: a zombikutyák idézése, illetve a robbantható koponyák kilövöldözése. Néhány helyen le lehetett rombolni oszlopokat, pallókat, amelyek hatalmas döndüléssel zúzták szét az alattuk tartózkodó ellenfeleket – és így hatalmas segítséget nyújtottak a különféle extra bónuszok elérésében. Merthogy ha gyorsan öltünk meg egy csapatot, vagy hosszú ideig küzdöttünk szünet nélkül, különféle bónuszokat kaptunk, melyek nem csak újabb és újabb achievementeket jelentenek, de tapasztalati pont képében konkrét jutalmat is adtak.



VÉGTELEN KÜLDETÉS
A Diablo 3 továbbra is felvonásokra van felosztva, de most ezek tovább bomlanak fejezetekre. Minden fejezet saját területeket is jelent, és ami még fontosabb, saját küldetéseket. A történet (Belial és egy másik, meg nem nevezett démonúr visszatérnek a világra) szempontjából legfontosabb feladatok természetesen fix küldetésekkel fix pályákra vezetnek, de ezek mellett minden más feladatunk randomizált lesz. Amennyire kivettük a blizzardosok szavaiból, ezek leginkább a klisés „ölj meg X valamit" és „hozz Y valamit" kaptafára épülnek; de legalább az ezredszeri újrajátszásra nem kell megszerezni ugyanazt a nyamvadt alkimista kockát, legalább valamicske változatosságot kapunk. Ezek mellett minden kasztnak lesznek speciális küldetései, amelyekkel extra képességeket, elosztható pontokat kaphatunk.

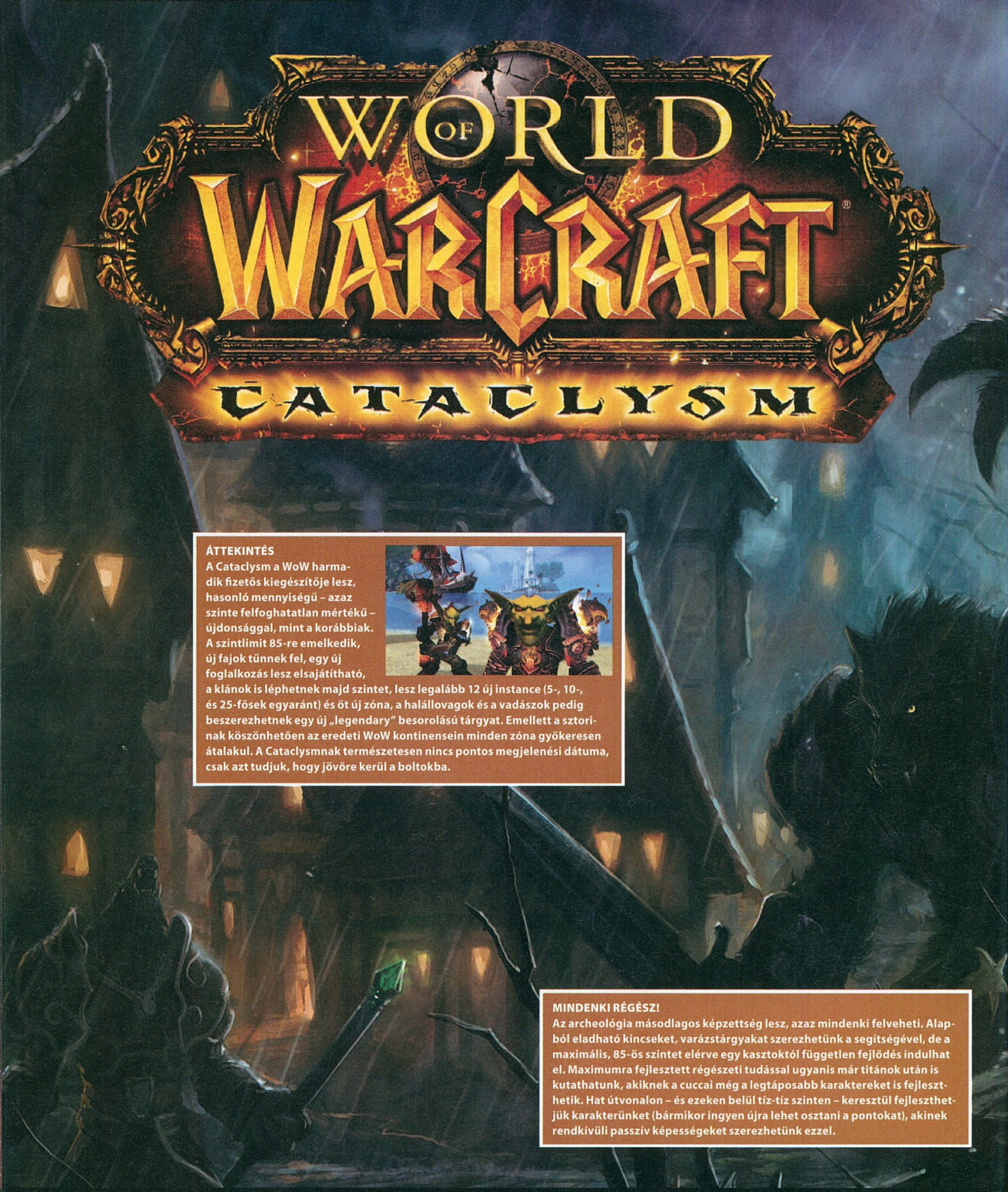


RÚNÁZÁS
A rúnák jelentik majd a karakterek személyre szabásának csúcspontját, hisz ezúttal a rúnák az aktiválandó képességeket, varázslatokat befolyásolják, nem pedig a fegyvereket, mint az előző részben (a rendszer inkább a WoW glyph-jeit idézi). Ötféle rúna van a játékban (sebzésnövelő, effektsokszorozó, energiaspóroló, kritikus hatást növelő és vadhatást adó), és minden képességhez egyet-egyet lehet csatlakoztatni az öt típusból. Egy egyszerű tűzgolyóból például az öt rúnafajta mindegyikének bekapcsolása után egy bazi nagyot sebző, területre ható (vagy épp két irányba szálló), fele manába kerülő, az ellenfeleket kis időre még égető tűzförgeteg válhat. Az utolsó rúna hatása gyakorlatilag minden képességnél más lehet, van, ahol csak az effekt színét változtatja meg, máshol meg – kis túlzással – az eget is leszakíthatja az eredmény. Természetesen az ötféle rúnacsokor mindegyikében tucatnyi, eltérő erősségű példány található, szóval a rúnák szétosztása nem lesz egyszerű feladat...









WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

ÁTTEKINTÉS

A Cataclysm a WoW harmadik fizetős kiegészítője lesz, hasonló mennyiségű – azaz szinte felfoghatatlan mértékű – újdonsággal, mint a korábbiak. A szintlimit 85-re emelkedik, új fajok tűnnek fel, egy új foglalkozás lesz elsajátítható, a klánok is léphetnek majd szintet, lesz legalább 12 új instance (5-, 10-, és 25-fősek egyaránt) és öt új zóna, a halállovagok és a vadászok pedig beszerezhetnek egy új „legendary" besorolású tárgyat. Emellett a sztorinak köszönhetően az eredeti WoW kontinensein minden zóna gyökeresen átalakul. A Cataclysmnak természetesen nincs pontos megjelenési dátuma, csak azt tudjuk, hogy jövőre kerül a boltokba.

MINDENKI RÉGÉSZ!

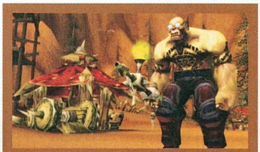
Az archeológia másodlagos képzettség lesz, azaz mindenki felveheti. Alapból eladható kincseket, varázstárgyakat szerezhetünk a segítségével, de a maximális, 85-ös szintet elérve egy kasztoktól független fejlődés indulhat el. Maximumra fejlesztett régészeti tudással ugyanis már titánok után is kutathatunk, akiknek a cuccai még a legtáposabb karaktereket is fejleszthetik. Hat útvonalon – és ezeken belül tíz-tíz szinten – keresztül fejleszthetjük karakterünket (bármikor ingyen újra lehet osztani a pontokat), akinek rendkívüli passzív képességeket szerezhetünk ezzel.











KLÁNOK FEJLŐDÉSE

A kiegészítővel lehetségessé válik, hogy a klánok is fejlődjenek. Egyfelől minden nap a legeredményesebb tag tapasztalati pontjaival gyarapszik a klán is, szintlépéssel pedig klán-talenteket bonthatunk ki, melyek az összes tagnak biztosítanak előnyöket. Másfelől a tapasztalati pont rögtön elkölthető pontokká is változik, mellyel speciális boltokban vásárolhatunk majd alapanyagokat, felhasználható tárgyakat és egyéb, a klánvezér által elosztható tápokat (például ingyen újraspecializációt). Emellett lesznek achievementek a klánoknak, a megvásárolt tervrajzokat/recepteket meg lehet osztani a tagokkal, lesz egy külön klánhírező menüpont, ahol minden fontos eseményt megtekinthetünk és automatikus adót is be lehet állítani.



GOBLINOK ÉS WORGENEK

A két új faj közül a goblinok csak játszható fajként lesznek újak, hisz a vinnyogó kis lények eddigi is sűrűn feltűntek a Horda területein. Az alkimista beállítottságú goblinok faji képessége a rakétaöv, amellyel vagy a levegőbe emelkedhetnek, vagy megszórhatják ellenfeleiket. E mellett félóránként megidézhetnek egy hobgoblin ügynököt, aki gyakorlatilag egy mobil bankár; bárhonnan elhelyezhetünk vagy kivehetünk cuccokat a raktárunkból. Az első 15 szintnyi időt saját szigetükön, egy új zónában tölthetik el.

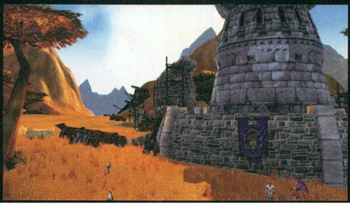
A worgenek a szövetség legszőrösebb képviselői lesznek, természetesen farkasemberekről van szó. Emberi formájuk mellett farkassá is át tudnak változni, de ez semmilyen kézzelfogható hatással nem bír: csak a karakter alakja változik meg. Faji képességük az iszkolás, amelylyel rövid időre 70%-kal gyorsabban tudnak szaladni. Első 15 szintjüket Gilneasban, egy eddig nem létező zónában fogják megélni.



A KATAKLIZMA HATÁSA

Deathwing kiszabadult évszázados rabságából, és ennek nyomán az elementálurak vad háborúzásba kezdenek – Azeroth földjén. Ennek megfelelően bekövetkezik a világ átalakulása: a vidékek, melyeken annyit utaztál, megváltoznak (azok számára is, akik nem veszik meg a kiegészítőt). Nem csak a helyszínek földrajza változik meg, de ennek köszönhetően az őket benépesítő ellenfelek is, és természetesen ez a küldetéseket is érinti. Persze nem minden alakul át teljesen, néhol csak a növények tűnnek el, vagy új dombok, hegyek emelkednek. Darkshore-t viszont teljesen elönti a víz, Azshara és Orgrimmar szomszédos, átjárható mezők lesznek, a Barrens pedig két részre szakad – az egyik marad alacsony szintű terület, a másik viszont a 85-ös rétegnek lesz játszótér. Az elementálurak tombolása természetesen új vidékek megnyílásával is jár, a tenger alatt felderíthető lesz Sunken City, a víz elemi létsíkjának bejáratával együtt, felkereshetjük a titánok ősi városát, Uldumot, Hyjalban megnézhetjük a Világfát, és átléphetünk a tűz létsíkjára, Deathwing egykori kényszerű fészkében pedig a föld síkjára pattanhatunk át.







Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088 Ft~~ helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

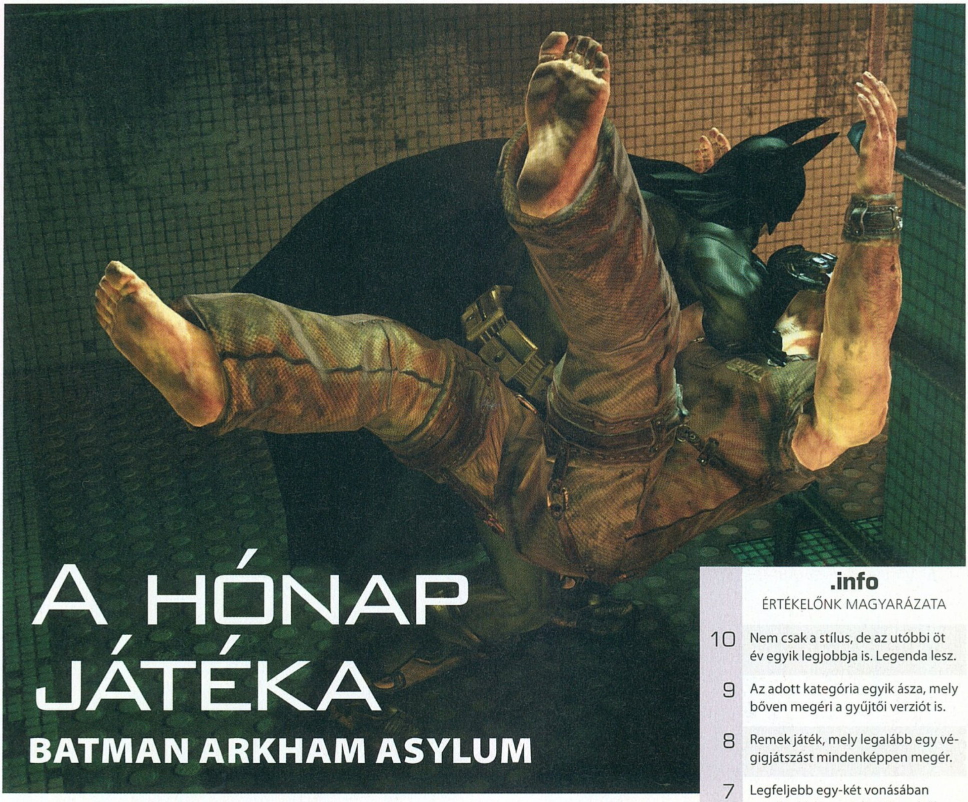
*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.


Az év legjobban várt PS3 sikerei hamarosan az 576 KByte boltokban!
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES
Nathan Drake visszatért! Minden idők leglátványosabb PS3 kalandja folytatódik!
Októberben keresd az 576 KByte üzletekben!
UNCHARTED 2
AMONG THIEVES
PLAYSTATION 3
NAUGHTY DOG
RATCHET & CLANK FUTURE
A CRACK IN TIME
A Resistance alkotói visszatértek a gyökerekhez! Az év legjobban várt akció-platformjátéka október végétől az 576 KByte üzletekben!
RATCHET & CLANK
A CRACK IN TIME
PLAYSTATION 3

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



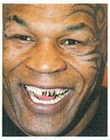
A HÓNAP JÁTÉKA

BATMAN ARKHAM ASYLUM



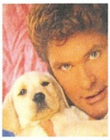
GRATH

Beköltözött a Starbucksba, NFL-meccset nézett az első sorból, süttette a hasát – na jó, az utolsó héten még dolgozott is (ha az ODST végigjátszása ide számít)!



SZATI

Lapzárta előtt kékhalálra hivatkozva kihúzta a szabadságát, de az utolsó hétre alaposan belehúzott. És még a Fight Night-karrierjéről sem mondott le.



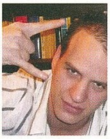
WILSON

Túlélte a Szigeten töltött egy hetet, a GamesCom hírrengetegét és még a jRPG-ket is megpróbálta megszeretni a Persona 4-gyel. Megint nem sikerült.



SASA

Sasa Kölnből tudósított testfunkcióiról: nyáladzás az Uncharted 2-t látva, szívroham a Mafia 2-nél és teljes agyhalál a Kojimával eltöltött reggelije után. Igen, mi is utáljuk érte.



TYLER

Önkéntes Wii-felelősünk ebben a hónapban repült: először a második világháborúban aztán a Final Fantasy ringben. Élve távozott, de monoklijait sosem felejti el.



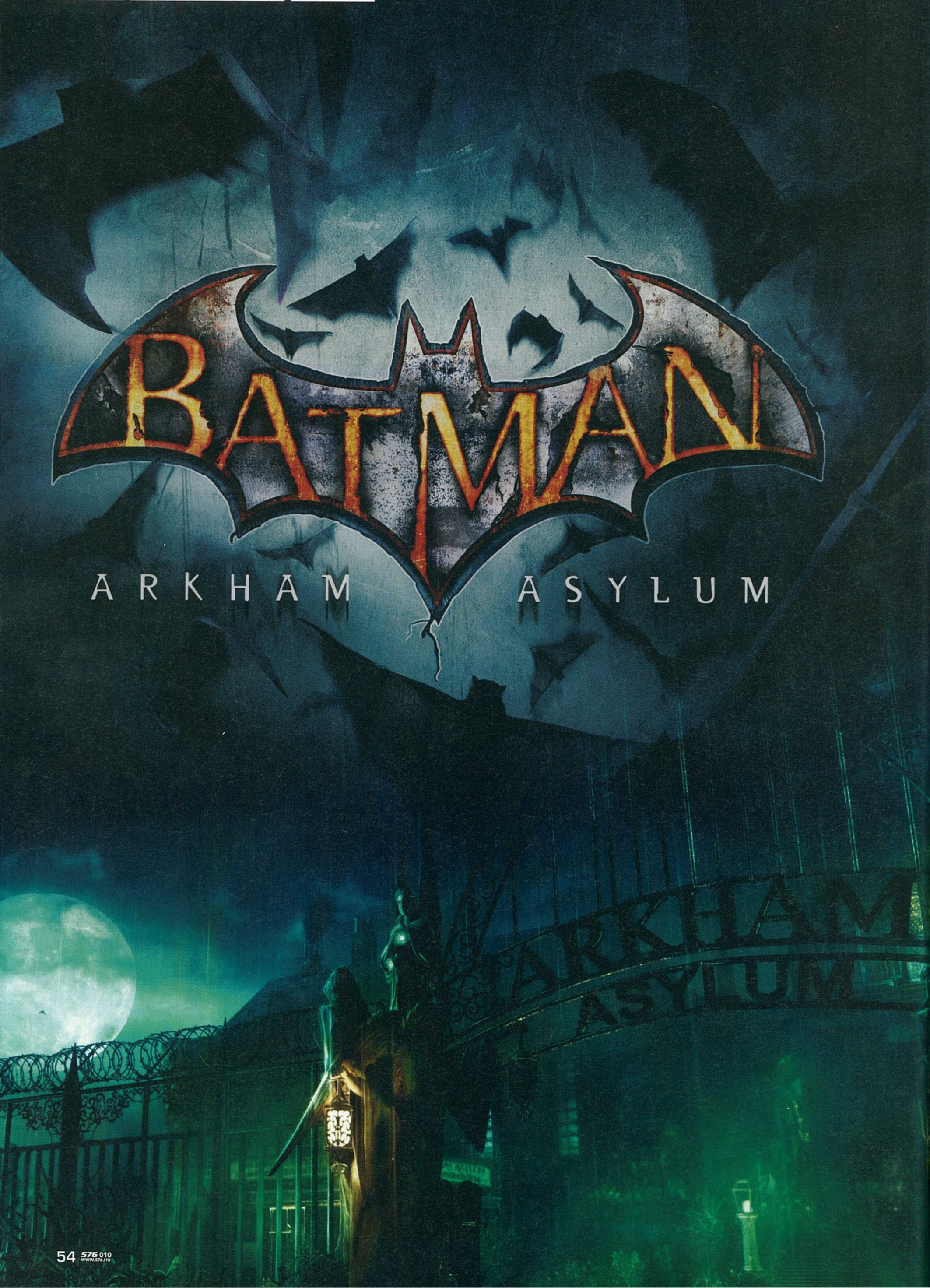
GREG5

Technikaromboló aurája most sem kímélte a szerkesztőség érzékenyebb eszközeit, de a Wolfensteinnel eltöltött órák után érthető a rombolhatnékja…

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.


BATMAN
ARKHAM ASYLUM
ARKHAM
ASYLUM











ALAPOZÓ Zárt ajtók mögött a Sötét Lovag: minden idők egyik leghíresebb szuperhőse most nem csak összes nagyobb ellenfelével, de a saját félelmeivel is szembe kell, hogy nézzen!

adatlap

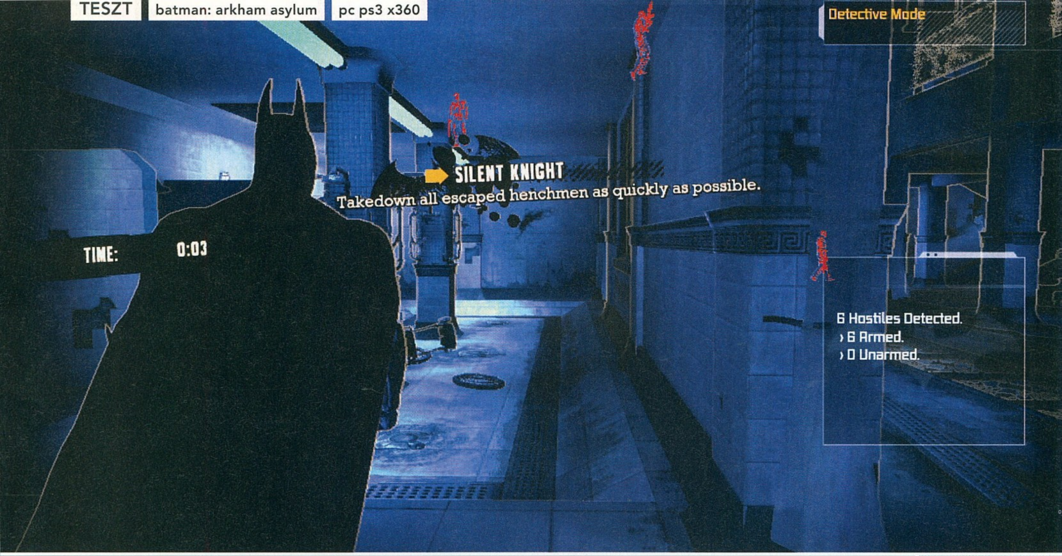
kiadó **eidos**
fejlesztő **rocksteady**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **aug. 28.**
multiplayer **nincs**

Szuperhősnek lenni kettőezer kilencben és úgy általában a huszonegyedik század elején több, mint kifizetődő – a geek és nerd szubkultúrából bő hét évtized után épphogy kilábaló képregény-világ nem csak kikövezte maga előtt az utat a narráció és a történetmesélés terén, de egy kis hollywoodi mágiával még azt is megoldotta, hogy a filmvásznon is működjön a dolog. Hol van már a harisnyába bújtatott Adam West, a gumilénnyel harcoló Kirk kapitány vagy a lézernyalábokat zsírkrétarajzokkal imitáló fényeffektek? Ahogy a speciális effektusok, úgy a más médiumba való áthelyezés módszerei is átalakultak, kiforrottak – és nem is akárhogy. Mióta Tim Burton a kilencvenes évek hajnalán kakaskukorékolással felérő ébresztőjével megalkotta minden idők egyik legsikeresebb, legnépszerűbb és a legszélesebb közönség által csámcsogható adaptációját, Hollywood egyre nagyobb vehemenciával veti rá magát a comic book univerzum népszerű vagy épp elfeledett hőseire. A tejfeles arcú Toby Maguire-féle Pókember-invázió, a nulláról újraírt Batman történet, a még mindig istenes hátba csapásra váró Superman-vonulat árnyékában a képregényalapú játékok is magukhoz térnek. A közelgő Marvel-féle Civil Wart feldolgozó Ultimate Alliance 2 és a decens Spider-Man folytatások árnyékából lassan, de biztosan előmerészkednek azok, akiknek volt bátorságuk fordítva megközelíteni a dolgot – a játékot játékként és nem egy gyatra történetmesélési eszközként kezelni. Az Arkham Asylum ilyen: minden idők egyik legsötétebb és legnyomasztóbb minisorozata nem csak, hogy méltó formában kúszik át az egyesek és nullák világába, de teszi azt olyan eleganciával, amelyre eddig példa nem akadt; vagy legalábbis nem egészen ebben a stílusban.

BATMAN UGYAN SŰRŰN KERÜL BAJBA, DE EKKORÁBA RITKÁN: A TELJES ALVILÁG A NYAKÁBA SZAKAD!

EMLŐS A KETRECBEN

Az a gyanús, ami nem gyanús. Az viszont felettébb gyanús, ha valaki különösebb ellenállás nélkül adja meg magát. Főleg ha az illető Joker, aki Gothamet (vagy legalábbis annak egy részét) már felégette, felrobbantotta, átfestette, elgázosította és még ki tudja, hogy milyen disznóságot csinált vele. Joker lehet, hogy mókás embernek tartja magát,



de a tettei nem ezt igazolják – Batman pedig egy percig sem habozik, mikor lehetősége akad Jokert visszajuttatni oda, ahová való: az Arkham elmegyógyintézetbe. Főleg, mert Joker ezúttal alaposan túllőtt a célon: ártatlan polgárok helyett ezúttal a Blackgate börtönt vette célba, megpróbálva kiszabadítani az ott „lakókat". Az akció csupán félsiker lett, a rabokat ugyan nem sikerül kiszabadítani, de a börtönben annyi kár keletkezik, hogy az elítéltek zöme Jokerrel együtt az Arkham intézetbe kerül. Ám ahogy az lenni szokott... nos, bekövetkezik a nagy és egészen váratlan fordulat (lepődj meg!): Joker becsekkolása után az őrült elszabadul, feltűnik az időközben szexdominává avanzsált együgyű Harley Quinn és a páros átveszi az uralmat a Sziget felett – Batman nem csak az épületben reked, de Joker még az összes nagyobb ellenfelét is rászabadítja. Mit tesz a denevér, ha lekötik a szárnyait? Harap; mindent és mindenkit.

Tévhit, numero egy: az Arkham Asylum bár azonos címen fut, mint a DC ilyen-olyan szériája, külön grafikus regénye, mégsem azok feldolgozása – kapcsolata csupán névleges minden korábbi füzettel. Ez azért különösen jó, mert az AA a saját irányába tud haladni, azt pedig remekül teszi. Az Arkham Asylum viszont semmiképp sem eredeti, nem formabontó, nem döntöget korlátokat, nem jelöl ki új utat a videojáték-evolúció szövevényes labirintusában. És ezt nem csak, hogy tudja magáról, de le sem tagadja: múzsái az óceán mélyén önnön kiteljesülésébe belefulladó BioShock, a remény rabjaként szabaduló Riddick és a kihalt bárkaként az űrben lebegő Dead Space voltak.

AZ ELSŐ SZEREP

Batman játékban először 1986-ban tűnt fel – a program címe nemes egyszerűséggel Batman volt. A fekete-fehér, Amstrad CPC gépre megjelent játékban 150 termen keresztül kellett üldözni Robin elrablóit. A „grafikát" állítólag a borzalmas(an remek, ha megfelelő tudatállapotban van az ember) tévésorozat ihlette, bár ezt meglehetősen nehéz megállapítani a körülbelül 17 pixelről, ami a képernyőn volt...

Batman felettébb érdekes és sokrétű világba kénytelen fejest ugrani; a RockSteady nem csak az elmegyógyintézetet, de az azt körülvevő vagy inkább azt magán hordozó szigetet is megalkotta. A tényleges játéktér hatalmas, az első benyomás nagyon csalóka, a szűk, alig két-három méter széles folyosók és az acél falak alig pár emeletes, nagyon elzárt és nagyon steril környezetet sejtetnek, ám az első egy-két órás felfedezés után Batman kilép a kapun. Megnézheti azt, milyen egy több száz éves kúria, egy hatalmas botanikus kert, az egész földnyalábot elnyelő csatornahálózat, vagy épp a Sziget belsejében elrejtett... na de ez legyen meglepetés. Meglepetésből pedig akad bőven, az Arkham Asylum ugyanis hosszú mese, tele fordulatokkal. Nem egy-vagy kétdélutános kaland, nem a piacra kerülő játékok kilencven százalékának büszke öt-hat órás tagja, hanem masszív és sokrétű történet, amely bőven túlkúszik a tíz órás, a stílusban ma már álomszerű határon. Teszi mindezt úgy, hogy csak nagyon ritka alkalmakkal terel vissza egy már látott helyszínre, akkor is okkal: kihasználja a fejlődést. Ha példát kellene hozni, akkor elsőként vagy a Metroid, vagy a Castlevania ugrik be – a két játék egy tőről ered, az Arkham Asylum pedig oda is visszavezetheti a gyökereit. Az itteni felfedezés messze nem olyan drasztikus, komolyabban visszamászni a játék legelejére nem kell (legfeljebb maximalista gyűjtögetésmániásoknak), viszont az idővel megnyíló új tárgyak és képességek bizonyos pontokon (elsőként az extrák miatt) kihasználhatóak, a további szakaszokon pedig bevetésük kötelező.

AZ ELSŐ ÖLÉS

Az első Batman mozifilm kapcsán kiadott játék (1989) összesen végül nyolc platformra jelent meg. A nyolc játékból hat ugyanaz a batmobilos száguldozós, illetve ugrándozós platformrészeket váltogató borzalom volt, Mega Drive-on sok batwinges repkedős részt erőltettek bele (lila köpennyel!), NES-en pedig mindössze öt balról-jobba verekedős pályát kaptunk (robotokkal); és a végén Batman megöli Jokert!!!

A repertoár széles, hatalmas, változatos és remekül beleillik a Batman-univerzumba. A köpönyeges jótevő alapjáraton csak a batarangjával birizgálhatja tonnányi ellenfele homlokát, abból is csak egyszerre egyet tud kezelni. A batarang erősen kedvelhető eszköz, a frizbihez hasonló kiegészítő remekül elterelheti a figyelmet ott, ahol arra szükség van, váratlan támadás esetén pedig pár másodpercre még a földre is küldheti azt, akit eltalált. Hasonló eredményt hozhat a később megnyitható batclaw, a puskagolyóként kilőhető fémkampó, amely nem csak az őröket húzhatja hátra (kidöntve ezzel őket egyensúlyukból, ami tökéletes a sokkolós és késes rondaságok ellen) de szellőzőnyílásokat is szétszakíthat, vagy a falakra fújható zselés robbanóanyag, amely ideális rések nyitásához, a figyelemelterelésh ez vagy egy nagyobb csoport őr eltüntetéséhez.

És a legjobb: mindez továbbfejleszthető. Méghozzá több szinten, az AA minden egyes sikeres akcióért (jelen esetben: levert ellenfelért, megtalált cuccért) pontot ad, a mozdulatok függvényében. Szorzót ad a sérülés és közbeavatkozás nélküli, egyre magasabbra ugró kombókért, a speciális mozdulatokért, az ellenfeleket véglegesen leterítő ütésekért és tulajdonképpen



mindenért – a lehető leghatékonyabb akciózás kifizetődő, hiszen az AA ezt használja XP-ként. Az RPG-vonulat minimális, a megnyitható extrák száma alig két tucat, kisebb szekciókra bontva. Külön részként tekinthetőek azok az upgrade-ek, melyek a közelharcot módosítják, azok, melyek a batarang vagy az egyéb eszközök hatékonyságán javítanak és azok, amelyek Batman páncélzatán javítanak. A fejlődés iránya ugyan kötetlen, de a végeredmény minden esetben ugyanaz: a szintlépés Arkhamban villámgyors folyamat, a játék utolsó negyedére pár képesség híján gyakorlatilag minden megnyitható. Az eredmény viszont látványos és ténylegesen segít: vastagabb páncélban Batman értelemszerűen több ütést bír ki, a batarangot továbbfejlesztve egyszerre akár már három-négy ellenfelet is ledönthet a lábáról, a zárnyitó eszköz pedig gyorsabban végzi a dolgát.

AZ ELSŐ VENDÉGSZEREP

Igen, vendégszerep: a Revenge of Shinobiban (1989) ugyanis amint levered Pókembert (na az is egy érdekes sztori...) a hatodik pálya végén, az átalakult Denevéremberré. Mivel a játék megjelenésére a Sega elveszítette a DC-jogokat, az angol nyelvű verzióban Pókember (a Marvel-jogok maradtak – még ha a Stan Lee-éket valószínűleg nem tájékoztatták a részletekről...) egy denevér-démonná változott.

GADGETFETISIZMUS

A változatos eszköztár nem a véletlen műve: Batman lehet, hogy féltett szuperhős, de semmiképp sem emberfeletti gyilkológép. Nyilván, hisz nem is öl, csak és kizárólag elaltatja, „elájultatja" az áldozatait – őket sem szemtől szemben küzdve, legalábbis ha ügyesen végezzük dolgunkat. Sokszor nem lesz rá módunk, az AA ilyenkor közelharcra vált. A fekvőpadon eltöltött hosszú órák már az első percekben meghozzák a várt eredményt, Batman két-három csapással

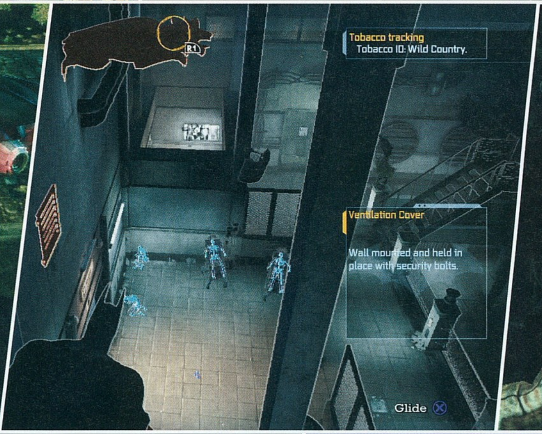




NOHA A HARCRENDSZER VÉGTELENÜL EGYSZERŰNEK TŰNIK AZ ELSŐ PILLANATOKBAN, A JÁTÉK VÉGÉRE MÁR EGÉSZ KOMOLYAN LEHET TAKTIKÁZNI!







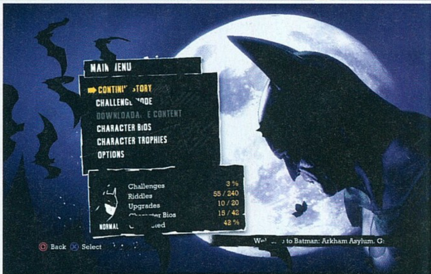


BÁR A LEGTÖBB BAT-CUCC ÉPSÉGBEN MEGÚSSZA A KALANDOT, DE A BATMOBIL TOTÁLKÁROS LESZ...

a földre tud küldeni bárkit, ráadásul látványosan: az AA ügyesen adagolja az akciót, a küzdelmek zöme csoportban zajlik, a bőregér kénytelen mindig máshová csapni. Azt pedig nagyon könnyedén teheti, az AA harcrendszere a végletekig egyszerűsített, összesen kettő plusz egy gombot használ, ami nem egy komplett verekedős játék arzenálja, de meglepő módon elég ahhoz, hogy a bőregér a lehető legváltozatosabb módon klopfolja véresre a szerencsétlen delikvensek arcát. Vagy a karját. Vagy a lábát. Netán kényesebb részeit... Az ütésváltás az első pár órában gyanúsan és néha irritálóan egyszerű, a tömeg szerepeltetése ellenére alig pár perc alatt bárki leverhető – aztán a rendszer meglódul és nem áll meg. Ténylegesen nagy szerep jut a megelőző csapásoknak, az éppen támadni készülők feje felett megjelenő ikon alatt lenyomott ellentámadó gombbal Batman valósággal métereket csúszik és ugrál egyik őrtől a másikig, egészen addig, míg mindenki padlót nem fog. És ekkor még általában kénytelen egy utolsó nagy végleges csapást mérni, feltéve, ha előtte nem sikerült kiütni az utolsó embert is. Vagy felturbózott állatot: az AA nagyon ritkán variálja azt, hogy ki és mikor ugrik Batman nyakába, elsősorban a nagyobb fejezetek után cseréli le a repertoárt, akkor is csak az eddigiek variánsára. Különösebb gondot egyikük sem jelent,

AZ ELSŐ SZAKADÁS

Egy játék – Adventures of Batman & Robin (1994) –, mégis, a három platformon más-más élményt hoztak. SNES-en Batmant irányítva verhettünk le minden klasszikus Bat-nemezist. Mega-Drive-on Robin is játszható volt, és minden szint teljesen más stílusban készült (például Mr. Freeze-nél jet packet kellett használni). Sega CD-n borzalmas videókat és vezetős részeket kaptunk bónuszként.



MÁSODLAGOS DOGLOK

Az Arkham Asylum története lehet, hogy hosszú, de az extrákkal együtt már kifejezetten robosztus. Batman az intézet falai között számtalan dolgot csinálhat az ellenfelek püfölésén kívül: Rébusz egymondatos üzenetekkel sarkal az egyes helyszínek rejtett dolgainak felkutatására, a nehezen elérhető részekre még trófeákat is pakolva. Ezek nem csak az enciklopédia tudásanyagát bővítik, de új ruházatokat és pályákat is megnyitnak a Challange módhoz, ahol a stratégiai harcban szerzett tudás bizonyítható, pontgyűjtéssel és globális toplistával, mind a három platformon. A száz százalékos végigvitelhez Arkham minden titkának megfejtése elengedhetetlenül szükséges, újabb hosszú órákkal toldva ki a totális játékidőt. Főleg, mert PS3-on Joker is játszható karakter!



BÁR A LEGTÖBB FŐGONOSZ KICSIT MÁS FORMÁBAN TŰNIK FEL, MINT A KÉPREGÉNYEKBEN, A LEGNAGYOBBAT HARLEY QUINN VÁLTOZOTT – SZEXIBB LETT...



AZ ELSŐ ŐRÜLET

A Justice League Task Force (1995) alapvetése: Darkseid feltűnik, és el akarja emészteni az egész naprendszert. A megoldás? A Justice League hősei szétverik egymást egy valami félelmetesen ótvar verekedős játék keretei között. Természetesen Batman is a választható karakterek között volt, de hiába hajigált batarangot, nem volt igazán méltó ellenfele mondjuk Supermannek.



beleértve a nagyobb főellenfeleket is. Az AA-ban abból nincs sok, Batman elsősorban az ismertebb szupergonoszokkal akasztja össze a bajszát, szinte kizárólag már bejáratott sablonok és mintázatok alapján terelve az akár több méter magas rondaságokat.

Ám ha a későbbi küzdelmekről van szó a helyzet mindjárt más: a Riddick szál az AA-ban tökéletesen érvényesül. Mivel Batman nem emberfeletti csodalény és tizensok órán keresztül nem is forgathatja a muszkliijait, ezért (főleg az AA második felétől) kénytelen lopakodni. Ami jelen esetben nem merül ki a „bebújok a sarokba és jól leütök valakit" metódusban, hanem... hanem Batman tényleg lopakodik, oson és kihasználja a pályákat. Egyik vízköpőről ugrálhat a másikra, elbújhat szellőzőnyílásokban, csendesen álomba fojtogathatja a magányős őröket, falakat vagy üvegtáblákat robbanthat rájuk, lesből támadva a nyakukba vetheti magát, kötéllel kötheti őket a plafonhoz. Az ilyesfajta, őrökkel teli szobákban való eszetlen randalírozás azonnali halálhoz vezethet, az AA ezért egyfajta sakktáblaként kezeli a dolgot – egyáltalán nem mindegy, hogy mikor, hol, hogyan és milyen sorrendben számolod fel az ellenállást. A tervezésben nagy segítséget nyújt a röntgenlátás, amely éles vörös aurával mutatja – akár a falakon keresztül is –, hogy éppen ki és hol tartózkodik, és van-e nála lőfegyver. Plusz segítségével látjuk a lerombolható falakat, szellőzőket, ablakokat és a megmászható vízköpőket is, nem csekély segítséget kapva így a taktika megtervezéséhez.

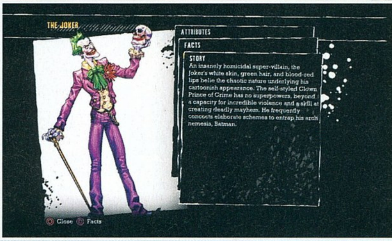
COLUMBO VENDÉGSZEREPEL

A speciális nézetek nem véletlenül szerepelnek a játékban: az AA, ha nem is túl eredeti és nem is túl kidolgozott, de mindenképp látványos, leginkább a Condemnedre emlékeztető módon vezényli le a nyomozást. Batman időről időre kénytelen megtalálni valakit vagy valamit, ehhez viszont nyom kell, amely lehet egy ujj- vagy kézlenyomat, egy adag pipadohány vagy épp kis felhőnyi bourbon párlat. Ezek követése – bár teljesen lineáris dologról van szó – remekül megtöri az amúgy monotonitásba néha már-már hajló folyamatos akciózást és keresgélést. Az AA nagyon ügyesen vegyíti az eltérő játékstílusokat, ráadásul mindezt hihetetlenül stílusosan teszi, elsősorban a szövegek szintjén. Az Arkham intézet eltérő személyiségű lakói hihetetlen pontossággal és stíluskavalkáddal elevenednek meg a képregények lapjairól – míg a mozivásznon egy ténylegesen filmszerű gárda fut, addig itt pszichopaták helyett szociopaták röhögnek a markukba, pontosan úgy, ahogy azt egy egyszeri rajongó elvárná. Ez különösen Joker esetében igaz: a szénaboglya hajú (a zseniálisan dolgozó Mark Hamill által szinkronizált) figura valóságos őrültként mászik Batman nyakába, pont úgy, ahogy az igazi Joker tenné; csak épp az itteni ügyesen lavírozik a Jack Nicholson-féle stilizált bolond és a Heath Ledger alakította öncélú megalomán között. Ráadásul az AA még az ihletet adó játékok legemléke-

A MÁSODIK ŐRÜLET

A harmadik, egész elképesztően pocsék film alapján is készült verekedős játék (1995). Igen, megint, de ezúttal nem rajzolva, hanem az első Mortal Kombat-játékok mintájára, digitalizált színészekkel megvalósítva. Az utolsó két pályán mindig Tommy Lee Jones, illetve Jim Carrey fogadta a bunyósokat, valószínűleg azon gondolkozva, hogy a sokmilliós gázsi vajon elég volt-e ezért a megszégyenülésért...





ENCIKLOPÉDIA

Mivel a Batman-univerzum több évtizedes múltra tekint vissza, azért az Arkham Asylum komolyan veszi a hagyatékát; olyannyira, hogy nem csak a játékban szereplő összes fontosabb ellenfélről és karakterről nyújt részletes információt (beleértve azok előéletét, fizikai paramétereit vagy pszichológusokkal rögzített beszélgetéseiket), de az extrák által megnyitott gonoszokat és NPC-ket is részletesen bemutatja, remekül kiegészítve azok tudását, akik még csak most ismerkednek a bőregérrel.

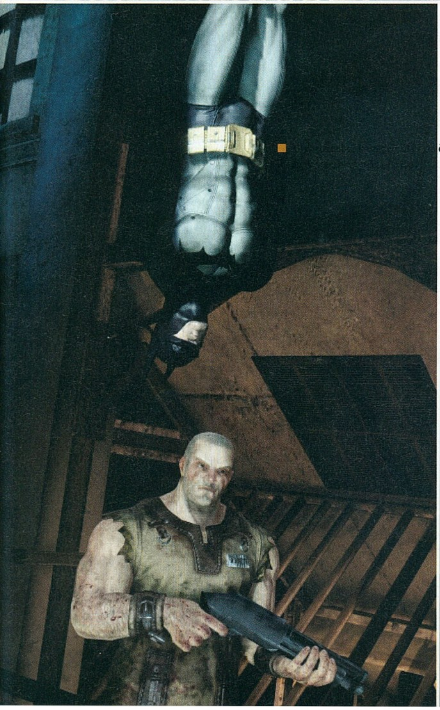






AZ ELSŐ TANÓRA

Batman Toxic Chill (2003). Nem hallottál róla, igaz? Pedig itt kéremszépen a világ megmentéséről van szó! Mr. Freeze a főgonosz, aki mérgezett vizeket fagyaszt… vagy valami, mi sem játszottunk vele. Hogy miért nem? Mert egy 7-10 éves gyermekeknek kitalált „edutainment" játék volt, jóval a hétévesek szintje alá belőtt fejtörőkkel. Várj, ne menj el! Justice Unbalanced címen folytatása is lett!



zetesebb jeleneteit is a maga szájízéhez igazítja, elsütve még egy piszkosul ütő, teljesen váratlan, a Metal Gear Solidot idéző részt is: a Madárijesztő itt is erősen igyekszik az őrületbe kergetni Gotham kedvenc bűnüldözőjét.

Teszi ezt mindezt 2009-es színvonalon, Unreal Engine 3-at használó címként – ami korábban már többször is bizonyított, és itt is megállja a helyét. Az Arkham Asylum, ha akar remekül néz ki, az esetek többségében viszont nem káprázat el. A legkisebb mértékben sem ronda és semmiképp sem marad el attól, ami elvárható, de a belső helyszínek erősen korlátozott mozgástere miatt néha több részletet várna el az ember. Ahol viszont kell ott az AA remekül teljesít, a Madárijesztő által előidézett rémálmok hihetetlen kecsességgel járják körül a Batman-mítosz alapjait, az unalomig rágott „Ó jaj, Bruce magát hibáztatja a szülei haláláért!" sablont ügyesen ágyazva a történetbe. A probléma csupán az, hogy Arkham szigete nem teljesen hihető terep, még a képregény-univerzum lezser világábrázolása mellett sem: az intézet sosem sugallja azt, hogy egy logikusan felépített egységes terület lenne, sokkal inkább különálló szobák és folyosók hálózata. Összekötő kapocs a központi külső terület lehetne, de az sem foglalja egységes keretbe a különálló szekciókat. Nem mintha ez akkora probléma lenne: lehet, hogy az AA nem hihető, de mindenképp izgalmas és temérdek felfedeznivalót tartogató játszótér.

A POKOL ANGYALAI

Az Arkham Asylum ha nem is hatalmas és váratlan, de mindenképp meglepetés – bejelentésekor a semmiből jött, a késések miatt túl sokáig szerepelt a rivaldafényben és talán túl sokat is mutatott magából, de joggal lehetett büszke arra, amit elért. Semmiképp sem eredeti és semmiképp sem újító, de remekül vegyíti mindazt, ami bevallottan inspirálta – és ez remek végeredményhez vezetett. Az Arkham intézet nem éppen ideális választás egy nyári vakációhoz, de Batman úr augusztus végén igencsak felkavarta az állóvizet, akkora hullámokat generálva maga után, melyek még jó darabig gondoskodnak arról, hogy az éj sötét lovagja még jó darabig élvezhesse a megérdemelt figyelmet. Még ha közben bele is őrül. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Arkham Asylum leírhatatlanul hangulatos kaland, amely olyan felnőtt oldalról közelít Batmanhez, ami garantáltan feldobja a forró, késő nyári éjszakákat.

w **8.8**





IL2-Sturmovik

ALAPOZÓ Az IL-2 Sturmovikot papírzsebkendő helyett kínálnánk mindazoknak, akik már táskásra sírták a szemüket egy konzolos repülőgép-szimulátor hiánya miatt – kiváló cserealap, csúcsminőségű hiánypótlás.



Egy, az eddig megjelent II. világháborús játékokkal megpakolt B-52-es bombázó a rakomány kioldásával kis túlzással komolyabb károsodásokat tudna okozni az alant elterülő objektumokban és élőlényekben, mint a nevezett korszak londoni terrorbombázásai, de a madártávlat nyújtotta lehetőségekkel szinte csak a stratégiai játékok élnek. Az „emberközeli" ábrázolás kizárólag a negyvenes évek korhű gépfegyvereit szorongató bakák heroikus küzdelmére vonatkozik, a légiharc – konzolon – azonban szinte csak a Blazing Angels (és nyomokban a Battlestations-játékduó) privilégiuma. Áldatlan állapot? Ugyan, ez csak a piaci rés felismerése és a sztoikus tudomásulvétel – senki nem gyújtaná fel (újra) a Reichstagot, hogy tiltakozásának hangot adjon. És nem is kell; az igényeket az IL-2 Sturmovik is kielégítheti, méghozzá anélkül, hogy a puszta létezése biztosítaná a felmentést az esetleges minőségi csorbák alól.

Ahogy az ősemberben is megvolt a késztetés, hogy az első betört vadlovakat hadászati/vadászati célokra használja fel, úgy aknázta ki kevésbé szőrös és kevésbé kőbunkós leszármazottja a technológiában rejlő lehetőségeket, a repülés élményén keresztül mutatva be az informatika (majd később a játéktermi gépek) átütő erejét. A Flight Simulatort futtató hardver a kőbalta számítástechnikai megfelelőjének számított, de ez nem osztott vagy szorzott, mivel a tartalmi rész komplexitása maga volt az erődemonstráció. A másik véglet az After Burner: a Sega a Top Gun akciójeleneteinek esszenciáját sűrítette interaktív formába, vágóasztalra küldve az olyan felesleges elemeket, mint Tom Cruise, a „Take My Breath Away", vagy a visszataszítóan cibetmacskapofájú női főszereplő. A két, egymástól teljesen eltérő játékdesign-filozófia gyors felvázolása nem öncélú tanmese: a Sturmovik a két véglet parányi részhalmazában található. Mission Impossible – borzad el a játékos; hiába, az ufóhívő filmszínész nevének említése asszociatív hatású.

Nem véletlen az ősidők megidézése: a Sturmoviknak is komoly felmenője van, nyolc évvel idősebb rokona pedig számos szimulátor-rajongó kicsi szívét megdobogtatta közel száz vasmadarat számláló gépparkjával és fergeteges kritikai sikereivel. Szerencsére a folytatás sem Tony Scott fentebb említett moziját, hanem a szálkás-eres, fekete-fehér archív dokumentumfilmeket kelti életre. A metamorfózist – azaz a „konzolosítási" folyamatot – nem sínylette meg túlságosan; bár az After Burner által is fogyasztott nyomelemekből táplálkozott, de még az Arcade játékmód sem aljasodott a dogfighterek színvonalára. A terepszínű légcsavaros gépek finoman billegnek, érzékenyen reagálnak a legapróbb kormánymozdulatokra is, mindig tapinthatjuk a tehetetlenséget, amely az aviátorok kiforróban lévő, de a tökéletestől távol álló aktuális szakértelmét hivatott leképezni – méghozzá sikeresen. Azok, akik nem Thurstmaster kontrollerrel összebújva töltötték az elmúlt évtizedet (achtung: a játék támogatja a perifériát!), nyugodtan válasszák az Arcade módot: a Sturmovik még így is pont annyira szimulátor tud maradni, hogy az ne menjen az élvezet rovására. A profiknak a Realistic és a Simulator játékmódok garantálják az ősz hajszálakat: nem elég, hogy a lőszer- és üzemanyag-utánpótlásra is figyelni kell, de a vérrel-verítékkel összehozott Immelman-fordulatokra is gúnykacajos térugrásokkal reagálnak a megerősödött ellenfelek, akiket a legkeményebb fokozaton már csak a pilótafülkéből szemlélhetünk…

adatlap
kiadó **1c company**
fejlesztő **gaijin**
platform **ps3, x360**
megjelenés **szept. 4.**
multiplayer **2-16**

Konzolon repülőgép*szimulátor*? Igen, bármilyen meglepő is legyen, sikerült a lehetetlen vállalkozás!

Élvezetekben azonban nem lesz hiány. Az utóbbi idők megnövekedett hardver-erőforrásainak köszönhetően az eddig érvényes „ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj" filozófiája helyett immár kidolgozott formájában láthatjuk a fentről pusztítandó vasutat és gyárüzemet – avagy a doveri kikötőt, a sztálingrádi végtelen hómezőket, a szicíliai tengerpartot és az ott elterülő







■ **Multiban a kötelékben repülés igen fontos – a nélkül azonnal leszednek a rutinos ászok...**





kisváros terepasztal-részletességgel megformált épületeit és domborzati elemeit. Google Maps 3D, 194X Edition – csodálatos. Magunk mögött hagytuk az absztrakt, zsírkréta-maszatolást idéző korszakot, semmi sincs a fantáziánkra bízva. A konstans sebesség szintén elégedettségre ad okot, mindössze a keményebb légiharcoknál fedezhetünk fel finomabb framerate-ingadozásokat, de az észbontó részletességű talaj és az esetenként több tucatnyi, az égboltra koromcsíkot húzó repülő folyamatos csetepatéja miatt ez abszolút megbocsátható – különösen úgy, hogy a játszhatóságot sem érinti negatívan. Ezzel kapcsolatban csak egy probléma merült fel: a gázadás és a kanyarodásért felelős kormánylapátok kezelése egyaránt a jobb analóg karhoz kötődik, a harc hevében pedig, amikor nagy szükség lehet a gépet a levegőben tartó gázfröccsökre, de figyelnünk kell az ellenséges vasmadarakra is, néha félrerántjuk a gépet az irányzékról. Vagy ennek az ellenkezője történik: céloznánk, de a jobb kar óvatlanul elcsúszik, így pedig felgyorsítunk és túlterheljük a motort, vagy lassulunk, és máris kezdünk lefelé evickélni. A kampány mód sokfelvonásos légibalettje és az online összecsapások alatt azonban mindez megszokható, kivédhető és kezelhető helyzetté válik, ráadásul, mivel nem kínálkozik jobb alternatíva, a fentiek nem kritikának, hanem észrevételnek számítanak.

„Micsoda problémáid vannak, hallod-e!" – böki oldalba vihogva a T. Szerzőt a képzeletbeli barátja, a T. Szerző pedig vele kuncog, mert csakugyan, ezen kívül szinte nincs is más megvetnivalója. Habár... habár a Sturmovik nem teszi próbára sem a képességeket, sem az idegeket, sem a türelmet, hiszen hamar bele lehet rázódni, túl könnyen kapunk „Unbelieveable" minősítést, az egyes küldetéseket maximum másodszori-harmadszori nekifutásra teljesíthetjük, és ez nem válik éppen a játék dicsőségére. A küldetések változatosságára azonban nem lehet panasz, az egyes nehézségi szintek kiismerése hatványozhatja a játékidőt, akárcsak a hadtörténészek merevedését elősegítő enciklopédia böngészése, illetve a hangárban megtekinthető, természetesen teljesen korhű gépcsodák.

T. Szerző elgondolkodik: volt már játék, ahol ilyen intenzív hatást gyakorolt rá a géppuskatűzben szétszakadt ellenséges repülőgépekből fröcskölő olaj, amint beborította a pilótafülke ablakát, és ahol a recsegő rádióadások idegen nyelvű szövegei, az alant elsuhanó tájba csapódó géptetemek robbanásai ennyire jól visszaadták volna a második világháború légiharcainak hangulatát – különösen konzolon? A válasz nemleges, az immerzió viszont olyan magával ragadó, hogy ha Jeremy Soule nagyzenekari művei helyett a Horst Wessel Lied hangzana fel, hát habozás nélkül a szövetségesek ellen fordulna, fittyet hányva a történelmi szükségszerűségekre. „Ha már itt tartunk: az ismertetőhöz elengedhetetlenül szükséges kényszerű objektivitással mi lesz?" – firtatja a Képzeletbeli Barát. „Hát... azt majd valahogy megpróbálom beszorítani az értékelőbe" – veti oda félvállról, a kérdés oktondisága miatt némileg dühösen a kíváncsiskodónak, akinek az édesanyja nevére próbál visszaemlékezni... ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

Skála: 1 2 3 4 5

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

A Pearl Harbor mozi hányinger nélkül is feldolgozható akciójeleneteinek interaktív summázata – hálistennek Kevin Smith tökeletlen angyala nélkül.

tyler **8.0**

Nyerd meg!

A Multimédia Holdingnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt az Il-2 Sturmovik PS3-as verziójából.

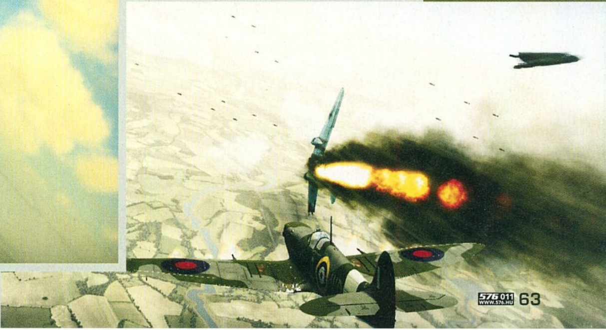
Kérdésünk: ki fejlesztette az első, 2001-es Il-2 játékot?

Cím: nyereményjatek @576.hu

Határidő: október 2.











Wolfenstein

kiadó **activision**
fejlesztő **raven**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **aug. 20.**

MR. BLAZKOWICZ VISSZATÉR, HOGY IMMÁR MISZTIKUS LÉNYEKHEZ ILLŐ KÉPESSÉGEKKEL VÁGJON RENDET A NÁCIK KÖZÖTT. A RENDVÁGÁS SIKERÜL, A MINŐSÉGI VISSZATÉRÉS MÁR NEM ANNYIRA...

Egy teljes műfaj egyszemélyes megteremtőjének újrafeldolgozása nem kis feladat, pláne nem, ha napjaink egyik legsikeresebb kategóriájáról van szó. Az id Software 1992-ben fektette le az FPS-ek alapelveit Wolfenstein 3D-vel, és oszlopos részt vállalt későbbi Doom- illetve Quake-szériáival abban, hogy manapság millióan rajongói és hódolói ennek a műfajnak. A sorozat – már ha lehet annak nevezni két, össze nem függő részt – 2001-ben kapta meg első felújítását Return to Castle Wolfenstein címmel, és számos orrát húzó fanatikus legnagyobb bánatára korrekt folytatása lett a klasszikusnak, mely nagyjából még a nagy előd hangulatát is meg tudta őrizni. Most 2009-ben, a Raven ismét egy felújítással-folytatással rukkolt elő: most viszont már a kételkedőknek lett igaza. Az új Wolfenstein ugyanis napjaink minden sikeres, vagy annak vélt játékelemét megpróbálja ötvözni egy olyan játékban, ahol nem sok helye lenne ezeknek, pláne nem ilyen ügyetlen módon vegyítve a komponenseket.

FARKASBARLANG

A fejlesztő ravenes fiúk eddig szinte kivétel nélkül a mentor id-hez méltó, minőségi játékokkal álltak elő, általában John Carmack aktuális csúcsmodern 3D-s motorja által segítve. Immár jó tizenöt éve ők azok, akik az elsők közt kapják meg a legendás programozó új technológiai fejlesztését, és húznak fel köré egy saját ötletekre épülő akciójátékot. Ám míg a Doomot, majd a Quake-et követő Heretic és Hexen, majd a Jedi Knight, sőt, a Quake 4 is jól átgondolt, egyedi ötletekkel teli projektek, vagy ötletes folytatások voltak, addig a csapat láthatóan egyszerűen nem tudott mit kezdeni a Wolfensteinnel. Nem kevesebb, mint öt évig molyoltak vele, és ennyi idő alatt sem sikerült igazi hangulatot csempészniük az innen-onnan összelopkodott ötletek, és a fél évtized alatt azért jócskán elavuló Doom 3 motor mellé.

Azért így, 2009 második felére már muszáj volt belehúzniuk, no nem azért, hogy tisztelettel adózhassanak a második világháború kitörésének kerek évfordulójának, hanem mert vészesen közeleg a Modern Warfare 2, mely a Call of Duty, világháborús előzöngéinek hála azért rendesen elszipkázta volna a vevőket még egy ilyen jól csengő név elől is. Mert valljuk be, a 2009-es játéknak vajmi kevés köze van az 1992-es klasszikushoz, egyszerű marketingfogásnak tudható be az elnevezés. Persze, ezúttal is világháborús környezet adja a keretet, de zegzugos labirintusok helyett immár egy nagy, nyílt városban és annak környékén fogunk „kémkedni". Igen, főszereplőnk megint csak B.J. Blazkowicz amerikai „szuperkém". A megnevezéshez körömszakadtáig ragaszkodnak a Wolfenstein ellenfelei és NPC-i, annak ellenére, hogy főszereplőnknek annyi köze van a Sam Fisher-, vagy Snake-szerű igazi kémkedésnek, mint laboratóriumi kémcsőnek az albán kecsketenyésztéshez. Akkor már hívhatnák inkább a jövőből jött szuperrambónak, hisz a főszerepet a nagy tömegek szemtől szembeni szisztematikus legyilkolászása játssza.

AHOVA LÉPEK, NÁCI TEREM

A németek által megszállt, fiktív Isenstadt városkában állunk be mindenféle fegyveres öntevékeny csoportokba – egyszerre többfelől is ellenállunk a Harmadik Birodalom nyomásának. A háború – és a náci halálosztagok – által megzúzott település tetszőleges útvonalon bóklászhatunk, a fontosabb helyszíneket akár több irányból is megközelíthetjük. A ténylegesen bejárható városterület azonban nem túlzottan nagy kiterjedésű, sőt, olyan nagyon háborús hangulatot sem áraszt. Nem bombázzák folyamatosan szövetséges repülőgépek, nem szól a légi riadó, nem cirkálnak tankok


■ Nem korbács, részecskeágyú – azok a padborogatók most megkapják!

a főbb utcákon, egyszerűen csak elszórtak helyenként pár horogkeresztes katonát, akiket minden egyes alkalommal le kell gyilkolásznunk, mikor utunk megint az adott városrész fele vezet. Egyfelől tehát Isenstadt nem mondható túlságosan élettel teli helyszínnek, más megvilágításból nézve viszont végtelen élet van benne. Mert bizony a náci katonák, a legrosszabb Call of Duty 1-es hagyományokat és önmagukat újraélesztve a végtelenségig újraterem-tődnek, akárhányszor is keressünk fel egy szakaszt, ott nem holttestekbe, hanem friss, a korábbiakkal teljesen megegyező osztagokba fogunk botlani.

Ez előbb-utóbb olyannyira frusztrálóvá, unalmassá válik, hogy leölésük helyett inkább védekező képességeinket használva próbálunk meg átlavírozni közöttük: a középső két nehézségi szinten meglepően könnyen érhetjük el a következő checkpointot időlassító képességünket, pajzsunkat bevetve. Mondjuk a játék vége fele azért már kicsit bedurvulnak a fiúk, így az ilyen mutatványok jóval nehezebbé válnak – viszont ekkor már olyan arzenálunk lesz, hogy a halomra lövés sem lesz nehéz dolog. Aminek mellesleg a konkrét, teljesítendő küldetéscélokat eltekintve nincs az égvilágon semmi értelme. Az új Wolfensteinben ugyanis helyet kapott egy fejlesztési rendszer, mely fegyvereinkre, majd később képességeinkre vonatkozik. Az alapötlet ott vetél el teljes egészében, hogy sosem azért kapunk pénzt, ha minél ügyesebben, fifikásabban teljesítünk bizonyos küldetéscélokat, vagy ha minél látványosabban, hatékonyabban irtjuk a szvasztikásokat, hanem csak azért kapunk, ha itt-ott, sötét sarkokban megtaláljuk a logikátlanul eldugdosott aranydarabokat. Mondhatom, tényleg iszonyú izgalmas egy teljesen kihalt bunkerben mindenféle eldugott szekrényeket kutatgatni és nyitogatni, hogy aztán később legyen elkölthető pénzünk. Én nem vagyok teljesen ellenére a keresgélésnek, de ugyan már ne negyven darab szétszórt sárga izét kelljen keresgélnem minden egyes pályán – és akkor még nem is beszéltem az ugyancsak szétszórva a megtalálójára váró hírszerzési dokumentumokról. Ezek mindenféle háborús iratot, hanganyagot, tervrajzot takarnak, valódi jelentőségük nincs, de ha megtalálunk egyet-egyet, azok tökéletes semmitmondósággal, jelentőségtelenséggel szeletelik szét a játékélményt. Ugyan már, kit érdekel egy fegyvernek, vagy tanknak a tervrajza, vagy a náci alhadnagynak a hazaírt, keserő levele egy fontos küldetés közben?!

FEAR IS MY ALLY!

A Ravennél valószínűleg érezték, hogy ez a játékmenet így 2010 fele közeledve, ilyen gyenge mesterséges intelligenciával egyáltalán nem állná meg a helyét, így rázúdítottak még egy kis FEAR- és Prey-beütést is Wolfensteinre. A történet szerint amúgy is mindenféle okkult, fekete mágiával, fekete napokkal, rég elfeledett energiákkal és misztikus fegyverek után kutató nácikat hajkurászunk, miért is ne lehetne a kedves B.J.-nek is pár szuperképessége? Egy medál segítségével összesen négy különböző okkult képességre tehetünk szert a végigjátszás során. A legelső segítségével különleges látásmódot kapunk – gyakorlatilag egy velünk párhuzamosan létező univerzumot szemlélhetünk – melyben sokkal könnyebben kiszúrhatjuk sötétben, vagy távolban rejtőzködő ellenfeleinket, valamint azok gyenge pontjait, no és néha titkos, továbbjutást jelentő kapukat is felfedhetünk általa. Kapunk egy időlassító funkciót is, ennek működése nagyban hasonlít a Monolith klasszikusára, de az ideiglenesen energiapajzsot, vagy nagyobb sebzést biztosító funkciót is láthattuk már jónéhány játékban. A négy képesség idővel fejleszthetővé is válik, és ugyanazt a sötét energiát használja fel valamennyit, melyet a pályákon elszórt, alapesetben láthatatlan energiakutakból, vagy kék konténerekből tölthetünk fel.

Sajnos szinte semmiben nem tudott felnőni sem elődeihez, sem pedig a ma elvárt színvonalhoz...

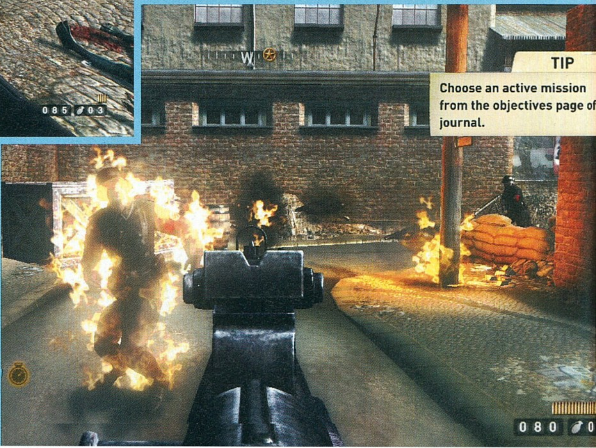
A játék ellenfeleinek 80%-a szinte semmilyen nehézséget nem jelent még extra képességeink használata nélkül sem, így tucatnyi, egyszerre ránk támadó bakával próbáltak meg némi kihívást csempészni



Ezt nyerd meg!

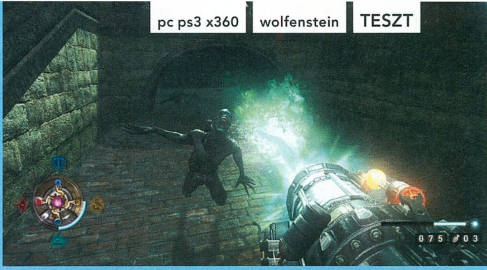
A BSC-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a Wolfenstein PS3-as verziójából. Kérdésünk: milyen platformra jelent meg az első Raven-fejlesztésű játék? A cím: nyeremenyjatek@576.hu A határidő: október 2.

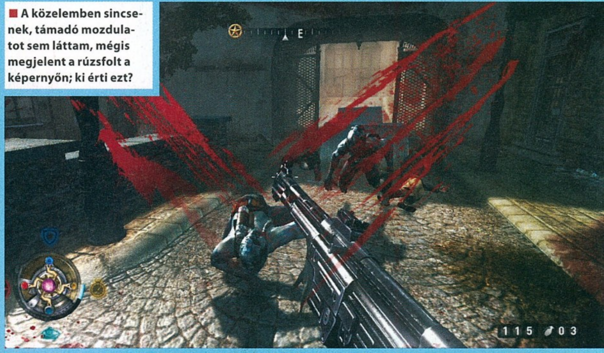












■ A közelemben sincsenek, támadó mozdulatot sem láttam, mégis megjelent a rúzsfolt a képernyőn; ki érti ezt?

a játékba. Gránátjainknak, folyamatosan visszatölthető energiánknak, és felturbózott mesterlövész-puskánknak hála azonban maximum egy-két ellenfél fog valódi gondot jelenteni a végigjátszás során: az el-eltűnő, szupergyors, pengével pörgő katonák is inkább frusztrációt okoznak, mintsem jólesően leküzdött kihívást.

A játékban egyébként teljesen tetszőleges sorrendben vághatunk neki sok küldetésnek rajtunk áll, kit és mikor keresünk fel a térképen. Persze nem elérhető valamennyi a kezdettől fogva, a fő történetszálat követve azonban folyamatosan újabb lehetőségek nyílnak meg. Nagy kár, hogy még az sincs jelölve, ezek közül melyik opcionális, és melyik kötelezően végrehajtandó megbízás. Még nagyobb gond azonban, hogy az időközbeni „tápolást", fejlődést sem veszi figyelembe a pályákon. Mikor kétórányi játékom veszett kárba, mert valahogy nem mentett előző kikapcsoláskor a program, a korábban már végrehajtott egyik opcionális küldetést a legvégére hagytam. Hiába szereztem meg időközben egy extratápos új képességet és fegyvert is, ugyanazokat az „alapkatonákat" kellett végigirtanom a templomhoz vezető úton, mint korábban a jóval gyengébben felszerelkezett karakteremmel. Volt viszont, ahol nagy, nyílt terepre érve szinte esélyem sem volt nehéz fokozaton átjutni felfejlesztett mesterlövész-puska nélkül, így mehettem vissza egy alternatív küldetésre aranyat hajkurászni, hogy aztán legyen pénzem megvenni a távcsövet fegyveremre, mellyel így már játszi könnyedséggel végeztem mindenkivel.

ONLINE VILÁGHÁBORÚ

A hosszú fejlesztési idő ellenére tehát sajnos egyáltalán nem sikerült jól optimalizálni játék egyjátékos módját, és sajnos nincs ez másként a multiplayer résszel sem. Érdekes, hogy mindhárom platform megkapta a maga hibáit, így PC-n a fejlődés hajlamos elveszni vagy nem regisztrálódni, PS3-on érthetetlen szaggatás fogad az online játékokban, X360-on pedig a szerverkereső hajlamos régi eredményeket, már nem is létező meccseket kiadni. Az a szerverkereső, amely – és ez már mindhárom verzióra igaz – vagy tíz évvel a múltba vezet minket, az utóbbi évek áramvonalasítását figyelembe sem véve. Otromba, lassú, nem lehet partiba rendeződve szervert váltani, nem lehet pályákat elszavazni…

De ha minden elindul, akkor sincs nagy öröm: a három kaszt ugyan egyenként fejleszthető, de a játék olyan borzalmas netkóddal rendelkezik, hogy ha nem a szerverként szolgáló ember csapatában vagyunk (dedikált szerverekkel csak PC-n találkozhatunk – újabb remek ötlet), nem fogunk nyerni. Komolyan: harminc meccs során vezettem statisztikát, és ebből egyetlen egyben nyert a „nem-szerver" csapat. A multigondokat tetézi még a csapatváltásra ösztökélő achievement/trófearendszer, a kiegyensúlyozatlan extra képességek, és az, hogy a régi játékosok sokkal nagyobb előnyhöz jutnak, mint mondjuk az e téren másolni kívánt Call of Dutyban: ott a fegyverek között egetrengető különbség nincs, itt viszont egy feltápolt fickó ellen egyszerűen nincs esélyed – te belelősz egy tárat, megfordul, és ugyanazzal a fegyverrel három lövésből leszed…

Se egyedül, se mások ellen – se a gyönyörködés érdekében. A Doom 3 motor ma már egyszerűen nem állja meg a helyét. Randa, szögletes, ráadásul nyílt, illetve effektgazdag helyeken szaggat is. A németek németes akcentusú angolt beszélnek, a sztori egy oltári marhaság, és gyakorlatilag egyetlen újítás sem sült el jól (az okkult képességekkel nincs baj, de igazából nem dobnak a dolgon…). A Wolfenstein egyelőre az év csalódása – még szerencse, hogy a Raven másik FPS-e, a Singularity sokkal ígéretesebbnek tűnik… ■

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH A FRONTON

Én főleg az online hadszíntér miatt vártam a Wolfensteinre – hisz az előző rész tengerpartos, falberobbantós pályájával vagy száz órát játszottam. Nos, nem csak, hogy ez a pálya hiányzik a felhozatalból (fájt volna egy remake?), de maga az egész rendszer is annyira archaikus és rosszul leprogramozott, hogy szinte fáj, amikor próbálsz csakazértis játszani, egy működő szervert keresni. Érthetetlen…



■ Hiába, a divatkövetés szörnyű dolgokra viszi rá az embert. A sok misztikumban a bőrkabát még érthető, de a föld alá, fáklyafénybe az a napszemüveg kicsit túlzásnak tűnik...

576 értékelés

720p, dd 5.1

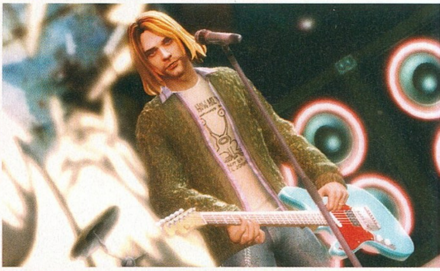
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden tekintetben legfeljebb közepes értékelést érdemelhet – a legfontosabbakban (játékmenet, multiplayer, grafika) pedig még ezt is épphogy...

greg5 **6.7**







Guitar Hero 5

ALAPOZÓ Gitárzúzás sorszám szerint ötödször, valójában nagyon sokadszorra. Ismét színpaddá változnak a nappalik, ezúttal 83 előadó segedelmével.

adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **neversoft**
platform **ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **szept. 11.**
multiplayer **2-8**

Tisztességes iparosmunka, szűk időkeretbe szorított becsületes új rész. A mellékepizódok tengerében az évenkénti folytatásokhoz magát katonás renddel tartó Guitar Hero ötödször (valójában sokadszorra) is tartja magát, az aktuális igényekhez igazított repertoárral, a tavaly bemutatott bandaközpontú hangulat és játékmenet toldozásával-foltozásával. Kevesebb, mint tizenkét hónap alatt és a Beatles árnyékában lehet nagyot előrelépni?

KURT COBAIN SZELLEME

Nyolcvanhárom előadó, nyolcvanöt dal, masszív felhozatal: a Guitar Hero nem véletlenül tér vissza a számozáshoz, idén tényleg van mire büszkének lenniük. Számokban, az ötödik rész ismét a diverzitásnak hódol és a lehető legtöbb stílusból igyekszik válogatni, ám elsősorban a new wave/britpop stílusoknak kedvez. Annak viszont nagyon, az idei dallistát olyan előadók erősítik, mint a The Killers, a White Stripes, a Vampire Weekend, az Arctic Monkeys, a Coldplay, a Kaiser Chiefs, a The Duke Spirit. És ott vannak a klasszikusok is, idén beugrik Bob Dylan, Santana, Johnny Cash és még maga Kurt Cobain is. Személyesen, virtuális valójában, a Nirvana tragikus körülmények között elhunyt kultuszalakja még a mozdulataiban is egykori önmagát idézi – még akkor is, mikor fennhangon énekli a No Doubt slágerét, vagy a Rolling Stones klasszikusát. Ami egyben hátborzongató is – a színpadon nem egy, hanem rögtön négy Cobain is zenélhet. Akár dobszettel is.

Óriási, a műfajt felkavaró újítás nincs, de a Guitar Hero 5 a sorozat eddigi legjobb számlistáját adja!

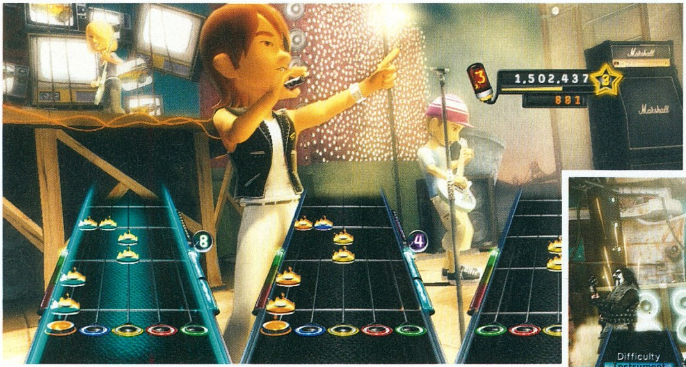
A World Tour bevezette az új hangszereket, a GH5 pedig új szintre emeli őket – a dob és a mikrofontámogatás minden eddiginél részletesebb, a GH5-ben bármilyen kombináció összeállítható. Szó szerint: a kötött leosztás, az egy dobos, egy basszeros, egy gitáros és egy énekes felállás a múlté, itt bármelyikből lehet akár négy is a porondon. Egyszerre, kötöttségek nélkül. És ez nem minden, a GH5 a lehető legnyíltabban kezeli partijáték-mivoltát – már a főmenü előtt elkezdi a zenélést, véletlenszerűen választva ki egy dalt, amelybe egy gombot lenyomva csatlakozhat a rocksztár-aspiráns. És akár három másik társa is, ami gyors menet esetében több mint ideális: nincs kötöttség, nincs újratöltögetés. Felkapod a kontrollert és bárhol, bármikor becsatlakozol, a saját nehézségi szinteden, anélkül, hogy elölről kéne kezdeni a zúzást.

Ami több mint jó, ahogy az ennél kisebb, de annál fontosabb újítások zöme is. Például az inkriminált Quick Play esetében, ahol már tényleg rengeteg dal pakolható egy setlistbe. A kínálatban való barangolás jelentősen leegyszerűsödött, szűrni most már nem csak az előadó és a cím, de a kiadás éve és a hosszúság alapján is lehet – a kedvenceket megtalálni könnyű és kifejezetten izgalmas. Főleg úgy, hogy most már a dalok zöméért bónusz is jár; a GH5 által felállított úgynevezett challangeek nem túl nehéz, de a körülményekhez képest ötletes feladatokat kínálnak. Száguldj végig a Smells Like Teen Spiriten csak és kizárólag felfelé pengetve, énekeld el hiba nélkül a Queen egy klasszikusát, satöbbi.

GLASTONBURY A NAPPALIBAN

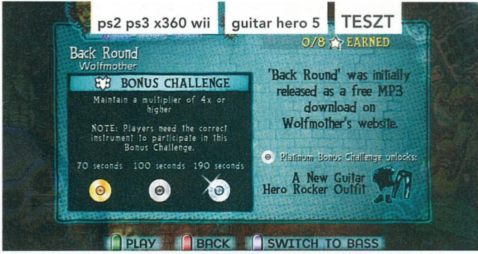
Nem csak egyedül, de értelemszerűen többedmagaddal. És most már az sem probléma, ha valaki menet közben elve-

■ **Xbox 360-on lehetséges avatarjainkkal is zúzni – még achievement is jár érte (Wii-n meg Mii-k zenélhetnek)**

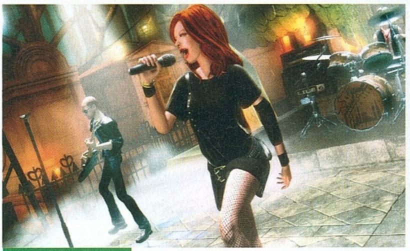












■ Gitárhőst készíteni most is lehet – és sok eszköz áll rendelkezésre ocsmánnyá tételére

szíti a fonalat és a közösség lehurrogja – a GH4-ben nagy problémát jelentett, hogy a Rock Bandtől eltérően nem lehetett feltámasztani az „elhullott" bandatagokat, ez most jó irányba változik: a csapat többi része a közönség lelkesedését felszítva hozhat vissza bárkit a színpadra, végtelen alkalommal, ismét növelve elért pontjait. Aminek már tényleges jelentősége is van, a GH5 nagyon részletes online toplistát kezel, dalokhoz kötve a teljesítményt a hangszertől és a nehézségi foktól függően. Jöhetnek az újabb expert videók, csukott szemmel, rubik kockával, forró parázson sétálva. Vagy az újabb dalok, a GH 4-el együtt debütáló zenestúdió tavaly még csak babalépéseket tett az egyedi és saját kreálmányú dalok felé, a GH5 viszont hétmérföldes csizmát húz. Nem csak a kezelőfelület, de az eszközök száma is kibővült, sokkal egyszerűbb és átláthatóbb a zenekreálás, a végeredmény gyorsabban csiholható ki.

És az eddigi változások logikusak és elvártak, de ott, ahol a legnagyobb szükség lenne a alakulásra még mindig nyugodtan poshad az állóvíz. A karrier módozat az első epizód óta csupán minimálisan módosult és ez idén is így marad: a GH5-ben továbbra is egy nagyon hosszú, helyszínekre bontott lista alapján történik az előrehaladás, az egyes együttesekre koncentráló epizódokból

Nyerd meg!

A BSC-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni két példányt a Guitar Hero 5 PS3-as verziójából.

Kérdésünk: hány szám volt az első Guitar Hero-játékban?

Cím: nyeremenyjatek @576.hu

Határidő: október 2.

átemelt csillag alapú rendszer mentén haladva. Vagyis adott számú, a jó teljesítményért kiosztott – dalonként maximum öt – csillag összegyűjtése után nyílik meg a következő lokáció és az ezzel párhuzamosan bővülő repertoár. Mindent kimaxolni a karrier befejezéséért ezúttal sem kell, ráadásul most már különösebb tétje sincs a helyszínek megnyitását leszámítva: a Quick Play opció nagyon helyesen már az első bekapcsoláskor a teljes számlistát felkínálja, a trükközés, ködbeütés és kínszenvedés procedúráját végleg elfelejtve. Ám ez kevés, a rivális Rock Band által kínált World Tour játékmód továbbra is megeszi reggelire a GH karrierjét, főleg a hangulat terén – különösebb jutalom nélkül monotonon előre haladni továbbra sem szórakoztató. Idegesítő húzás, hogy az énekes a pontduplázó star powert a kontroller használatával indítja be; nem értem, miért nem lehetett valahogy másként megoldani ezt…

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS ZÚZ

A GH5 engem számlistájával nyűgözött le – és mivel zenés játékról van szó, ez azért elég jó kezdet. Igaz, „beljebb" nem változott sok minden; én speciel tojok rá, hogy menet közben is lehet nehézséget változtatni – négy dobos meg csak elméletben (vagy online) lehet, mert úgysincs senkinek négy dobgépe… Jó ötlet, hogy a GH World Tour számaiból áthozhatunk párat az új játékba, de hogy a 80 nótából miért csak 35 importálható, azt nem értem. Mint ahogy azt sem, hogy a GH5-höz készült letölthető számok miért nem lesznek kompatibilisek a korábbi részekkel – de csak önmagában nézve a GH5 remek csomag, újoncoknak és veteránoknak egyaránt.





A korábbi részekkel a zsákutca felé forduló karakter- és helyszíndesign alapos ráncfelvarráson esett át, végre közelítve a realitáshoz, hátrahagyva a túlságosan erőltetett és botrányosan rosszul festő stilizált karaktereket. Az eredmény különösen a sztárok – Johnny Cash, Kurt Cobain, Santana – esetében látványos, ők tényleg pontosan úgy festenek, ahogy a való életben, ráadásul úgy is mozognak. És ez az előre definiált kínálatról is elmondható, a bábszerű és erősen darabos zenélést felváltotta az életszerű táncikálás és gitárrázás, minden eddiginél jobb kameramunkával és effektparádéval nyakon öntve. Ám a koncerttermek terén továbbra is komoly változás lenne szükséges, az egyre fantáziátlanabb álomhelyszínek sivárak, unalmasak és erősen sablonosak – itt lenne az ideje e téren is közelíteni a modern zenei élethez: van épp elég fesztivál és kultikus terem, aréna és stadion, amit le lehetne modellezni.

KEMIKÁLIA

A Guitar Hero 5 továbbra is a zene modellje, plasztik hangszerekbe oltott geek pózerkedés a zenei sztratoszféra szintjén. Annak viszont még mindig nagyon jó: lehet, hogy nem olyan stílusos, mint a Rock Band, lehet, hogy még van hová fejlődnie és lehet, hogy a felesleges mellékágak (Van Halen? Komolyan?!) alaposan lerontják a GH-sorozat hírnevét és hitelét, de az évenkénti epizódok még mindig tudnak annyi újdonságot nyújtani, hogy megérje őket leemelni a polcról – a kérdés most már csak az, hogy mit hoz a jövő. Zenét biztos, de hol maradnak már a groupie-k?! ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Guitar Hero idén is óraműszerűen hozza az új részt, továbbra is masszív mennyiségű dallal és az unalomig ismert játékmenettel – visszafogott újdonságok és vendégsztárok erősítik az idei kínálatot.

W

8.0



NEED FOR SPEED SHIFT



ALAPOZÓ A Need for Speed gyökereihez ugyan nem tér vissza (majd jövőre), de legalább ötödik sebességbe váltott, és maga mögött hagyta az utóbbi fél évtized egyre botrányosabb irányait, megoldásait. Ideje volt!

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **slightly mad**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **szept. 17.**
multiplayer **2-12**
magyarítás **felirat**

Az Undercover résszel tavaly másfél évtizedes történelmének mélypontjához érkezett a Need for Speed-széria. Bár korábban is előfordultak gyengébb nekifutások, az Undercover ötlettelenségével – melyet a marketingesek „gyökerekhez való visszatérésként" aposztrofáltak (ahol a „gyökér" az Underground volt) – és trehány megvalósításával negatív rekordot állított fel a sorozat történelmében. Figyelembe véve, hogy már a Pro Street is messzemenőkig megosztotta a rajongótábort, nem túlzás azt mondani, innentől már csak felfele ívelhetett az út. Abban azonban nem is reménykedtünk, hogy ez ennyire meredeken és ilyen formában fog bekövetkezni. A Shift ugyanis egy remek, a klasszikus GTR-ekre, sőt Forzára hajazó autóverseny – de az égegyadta világon semmi köze nincs a korábbi tizenhárom rész játéktermi hangulatához és rendőrös üldözéseihez. Ha ezt megszokod, pazar szórakozásban lesz részed!

KICSIT ŐRÜLT

A gyökeres változás nem a véletlen műve, sőt nem is egészen az EA akarata. Miután a megakiadó nem tudott két-három év alatt sem egy épkézláb, a Hot Pursuitok és Undergroundok sikerét megidéző (amúgy abszolút értelemben mindegyik NFS sokmilliós hasznot hajtott) NFS-t összerakatni, úgy gondolták, inkább megvásárolnak egy ígéretesnek tűnő készülőfélben lévő autós játékot, beledobnak pár mellet ráadásként, és ráhúzzák a Need for Speed elnevezést. A Slightly Mad csapata korábban más néven gurulva a GTR 2 és a GT Legendset kalapálta össze, melyből egyből sejthetjük, hogy ezúttal egy a korábbiaktól merőben eltérő NFS-t kapunk. A leglátványosabb különbség az „elődökkel" szemben, hogy ezúttal nem hatalmas, nyílt városokban, forgalmat kerülgetve, zsaruk elől menekülve, utakat levágva és bődületesen nagyokat ugratva fogjuk felverni egy metropolisz csendjét, hanem „natúr" versenyzésre tervezett aszfaltcsíkokon fogunk ideális íveket és féktávokat keresve betyárkodni (oké, pár városi pálya van, á la Gran Turismo). Nincsenek titkos útvonalak, elágazások, csak a versenypálya kérlelhetetlen aszfaltja, ahol kizárólag vezetésbeli tudásunkon múlik a siker.

Az előzetes ígéretek után leginkább a vezetési modellre voltunk szörnyen kíváncsiak. Ahogy az mostanában szokás, fogadkoztak, hogy a széleskörű beállítási lehetőségeknek köszönhetően megtalálják számításukat mind az arcade, mind a szimulátor stílus kedvelői. Nos, ez csak részben vált valóra. Tény, hogy az autók alapvető viselkedése a szimulátorokkal rokonítható erőteljesen. Minden gépnek valódi tömege, igazi ellenállása van, sőt, a kanyarodási ívekre is minden eddiginél jobban oda kell figyelnünk (talán nem kell hangsúlyozni: nincs időlassítás, netán turbó). Nem ritkák a három-







■ Ezzel a kocsival csak akkor lesz esélyünk – tuning előtt –, ha agresszívan játszunk, lökdösődünk



négy másodperces féktávok, nem elég a kanyar előtt minimálisan lefékezni, majd a bevétele közben még fokozatosan tovább lassítani, mint az eddigi részekben. Itt bizony kőkeményen ki kell ismernünk a pályák és verdák tulajdonságait, ha ott szeretnénk maradni az élmezőnyben. Négy fokozat között választhatunk, melyek közül az utolsó kettőben a vezetési élmény nagyon hasonlít a Forza Motorsportok fizikájára és kihívási faktorára – no persze csak akkor, ha az közepes fokozaton van. A valódi Gran Turismo- és GTR-őrültek, azaz a szimulátor-rajongók nem fognak nehézségekkel találkozni, mert maga a gép pályán tartása és korrekt köridők elérése legnehezebb fokozaton sem okozhat semmilyen nehézséget egy közepesen gyakorlott játékos számára. Az első két óra gyakorlás után én személy szerint valamenynyi rásegítési lehetőséget – menetstabilitás, kipörgés gátló stb. – kikapcsolva róttam a köröket, és általában így is tudtam nyerni az első két szériában, noha például anno a Forza 2 nehéz fokozatával hetekig szenvedtem…

Az arcade autóversenyek kedvelői persze bármikor bekapcsolhatják a sokféle segítséget az almenüben, de maga a vezetési élmény így sem közelíti meg a sorozattól megszokott adrenalinlökethez. Való igaz, a másik stílus kedvelői körözgethetnek finomabb vagy erősebb automatikus fékrásegítéssel is, ez a játék akkor sem az eszeveszett száguldásokról, farolásokról szól, hanem a precíz vezetésről. Ilyen formában nem hiszem, hogy akik kizárólag a mindenféle Need for Speedeken és egyéb „nyomjad neki, öcsém!", agyatlan autóversenyeken nevelkedtek, különösebben tetszene az új rész – pedig ha veszik a fáradtságot, remek szórakozásban lehet részük.

Nem egy tipikus Need for Speed – de talán ennek köszönhetően lett ennyire élvezetes és pörgős!

PONTYGYŰJTÉS, PÉNZSZERZÉS

Azért érezhetően próbálták kicsit populárisabb irányba elvinni a klasszikus autóversenyzéses sémát, erre szolgálnak a vezetési stílusunk által gyűjtögethető pontszámok. Gyakorlatilag minden számottevő megmozdulásunk, teljesítményünk után vezetési pontokban részesülünk, melyektől pilótánk előbb-utóbb szintet lép és új lehetőségek, egyre nagyobb szponzorok és ezáltal egyre nagyobb pénzösszegek nyílnak meg előtte. Pontot kapunk, ha bizonyos ideig az ideális íven autózunk, vagy ha elérünk egy adott sebességhatárt, de a tiszta vezetésért, az előzésekért, az ellenfelek megszívatásáért, vagy akár a jó startért is pontokat kapunk folyamatosan. Attól függően, hogy milyen manővereket hajtunk végre a verseny során, kapunk agresszív, vagy precíz versenyzői besorolást. Ez a rendszer azonban nem működik különösebben jól, mert például hiába próbálunk meg koccolás nélkül leelőzni egy riválist – ami ugye a precíz pontszámhoz számlálódna –, ha mégis elvétjük, vagy ő jön nekünk, ez a manőverünk már az agresszív rublikában kerül elszámolásra. Persze az ellenfelek kilökése, az állandó lökdösés már nem annyira a véletlen műve, de egy jó sofőr, még ha agresszív is, sokkal több pontot fog kapni a precíz oszlopba. Bár alapvetően békésen vezetek, pár versenyen megpróbáltam szándékosan übergenyó lenni. Ugyan kilöktem jó pár kocsit, szemétkedtem, ahogy tudtam, mikor épp az előttem pár másodpercre haladó autókat próbáltam behozni, legalább ugyanannyi pontot nyertem a felzárkózás által a precíz kategóriából. Arról nem is beszélve, hogy ha egyik szemétkedésünk nem sikerül jól, kicsúszunk, és a teljes mezőny elhúz mellettünk, utána jó ideig csak „precíz pontokat" gyűjthetünk.

■ Bármilyen platformon is próbáltuk ki, egy jó kormány elképesztően sokat tett hozzá a játékélményhez











Nem mintha az egész kettéosztásnak különösebb jelentősége lenne. Jó, persze, az online hadszíntéren jó, ha látjuk, kivel van dolgunk, de egyébként legfeljebb néhány bónuszra volt kihatással besorolásom. Ennek ellenére a fejlődési szisztéma nagyon jól működik, a folyamatos szintlépések és bónuszok pedig hosszútávra is kellő motivációt nyújtanak a játékosoknak, főleg a „csillagrendszerrel" kombinálva.

Ahhoz, hogy megnyíljon előttünk az öt nagy versenyosztály mindegyike, a korábbi szériákban kell bizonyítanunk. Az esetek túlnyomó többségében három csillag jár az első, kettő a második, és egy a harmadik helyért. Azonban további két csillagot szerezhetünk, ha vezetési stílusunkkal elérünk egy bizonyos határt, majd ennek a határnak a kétszeresét is egy speciális, az adott versenyre jellemző extrával. A hatodik csillagért cserébe egy teljes kört kell koccanás nélkül teljesítenünk, esetleg bizonyos sebességhatárt kell elérnünk, új körrekordot kell felállítanunk, vagy jókora részben kell az ideális íveken autóznunk. Ha egy versenyt újrapróbálunk, természetesen csak az addig meg nem szerzett csillagokat kaphatjuk meg, viszont a vezetési pontszámunk mindig hozzáadódik az addigi „tapasztalati" pontjainkhoz.

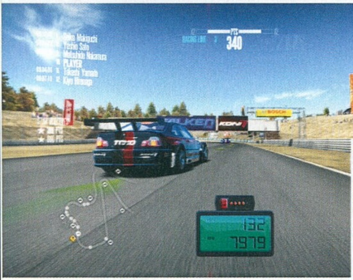
Ez a szisztéma pedig döbbenetesen jól működik a gyakorlatban. Komolyan mondom, le a kalappal! A rendszernek hála örömmel vesszük újra a korábbi akadályokat, versenyeket is, de még a teljességgel elrontott futamokon is végigmegyünk a halmozható tapasztalati pontokért, no meg a mindenféle plecsnikért. Ez utóbbi a Burnout szériára emlékeztet: gyakorlatilag minden kisebb-nagyobb határkő után ilyen-olyan medálokat, plecsniket kapunk: az első nyert futamod, a tízedik japán versenyed, vagy a századik előzésed? Mindegy, úgyis kapsz valami apró kis elismerést. Ennek az egész szisztémának hála az új NFS szinte letehetetlen, éjszakába nyúlóan játszatja magát folyamatosan.

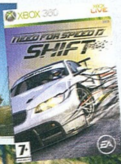
JÁTÉKMÓDOK

Klasszikus versenypályákon olyan túl sok változatos játékmódot nem igazán lehet kitalálni, de a fejlesztők azért itt is kitettek magukért. A klasszikus versenyek mellett találunk Eliminator futamokat is, ahol minden körben az utolsó helyen tartózkodó verdának mondanak nemet, de vannak időre menő futamok is. Ezeknél nem számít a beérkezési sorrend, csak a legjobb teljesített köridő. Bár unalmasnak hangozhat, egyáltalán nem az, már-már a Forma 1-es futamok kvalifikációját időzően hangulatosra sikerült megvalósítani ezt a módot is.

Van még egy Duel, párbaj is, ezeken egy körön kell bizonyítanunk

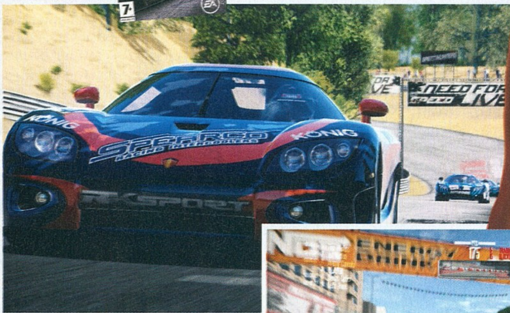






NYERD MEG!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a NFS Shift X360-as verziójából. Kérdésünk: hány pálya volt az első NFS-ben?
A cím: nyeremenyjatek@576.hu
A határidő: október 2.



■ **Az alsó kép a PC-s verzióból van – ami grafikában meglepően felülmúlja konzolos társait**









riválisunkkal szemben. Három menetből áll a párbaj, először az egyik, másszor a másik rivális kezd az élről, majd ha egyenlő az állás, akkor harmadszor is nekivágnak egymás mellől indulva. Azé a forduló pontja, aki először halad át a célvonalon, vagy aki először gyűjt össze öt másodperc. Ez a játékmód kicsit unalmasnak találtam, arról nem is beszélve, hogy szerintem messze ez a legnehezebb közülük: nagyon durván hajtanak ellenfeleink már a második-harmadik szinten. Lezárásként ott van még a NFS-ekben menetrendszerűen felbukkanó Drift, a csúsztatás mód: itt kicsit Gridet idéző módon kell minél nagyobb pontszámokat elérnünk.

Szerencsére, ha bármely versenymód nem ínyünkre, egyszerűen kihagyhatjuk akár valamennyi ilyet is a karriermódban. A bődületesen sok bajnokságnak hála akár két-három versenytípusból is összecsipegethetjük az előrehaladáshoz szükséges csillagmennyiséget, ha elég jól teljesítünk rajtuk. Lehetőségeink száma tényleg a végtelenhez közelít: egyáltalán nem vagyunk behatárolva semmiben – akár a korábbi sorozatokba is visszamehetünk egy friss pénzen széttuningolt verdával

■ Szimulátor ide, irányváltás oda, azért az EA-nek sikerült bögyös csajokat belecsempésznie a játékba

MÁSVÉLEMÉNY

SASA, AZ ASZFALT ÖRDÖGE

Az utóbbi évek NFS-ei alig-alig tudtak megérinteni. A Pro Street szerintem totális mellényúlás volt, az Undercover pedig még ennél is gázabb – azonban, még ha ehhez egy eldózerolt fejlesztőcsapat is szükséges volt, a Shift tényleg egy új, remekül játszható irány. A belső nézet kötelező, a hangfalak maximumra húzása ugyancsak – de így nincs játék, amely adrenalinban, feszültségben gazdagabb lenne. Van játék, amelyik jobban néz ki, vagy élethűbb, vagy online téren bővebb; az „ott vagyok a hatszáz lovas kocsiban, és a következő kanyaron múlik a győzelem" izgalmas sehol nem jön át jobban. És mi más is kellene egy autós játékba, ha nem ez?

begyűjteni az elszalasztott csillagokat, vagy próbálkozhatunk a magasabb osztályok nehéz versenyein elcsípni pár durvább plecsnit. Egyedül azt sajnálom borzasztóan, hogy sem ellenfeleink AI nehézségi szintje, sem az alkalmazott vezetési segítségek nincsenek semmilyen kihatással jutalmainkra. Igazság szerint az egész nehézségi rendszerről igen nehéz objektív véleményt mondani, de én közepes fokozaton, minden vezetési segítség kikapcsolásával úgy éreztem a frissen megnyíló későbbi bajnokságokban, hogy cirka zéró esélyem van a legelső helyre. Szerintem iszonyú durvának kell lennie valakinek, hogy médium, vagy afölött alapautóval nyerni tudjon a Tier 4-es sorozattól kezdve. Ez azonban valószínűleg szándékosan, az újrajátszás miatt lett így belőve: mert persze csillagokat és tapasztalati pontokat, és ezekkel járó pénzöszszegeket így is nyerhetünk nagyobb mennyiségben, ez utóbbiból pedig új autókat, és rengeteg teljesítményfokozó eszközt vehetünk friss verdánkra.

A grafika ezúttal nem tartozik a játék kimagasló pontjai közé – illetve konzolon nem; a PC-s változat durva gép birtokában félelmetesen durva (a netre felkerült videók mind ebből származnak – képeink pedig az X360-as változatból). Konzolon a pályák kicsit sterilek, a textúrák részletessége pedig jó közepesnek mondható. Azonban az egésznek megfelelő, egyedi stílusa és hangulata van, néhány apróság, mint például a műszerfalas nézet, vagy az ütközéskor elhomályosuló, rázkódó táj nagyot dobnak az összképen. A motorhangok hozzák a szokásos, dübörgő EA minőséget, a zenék azonban segítő „kommentátorunkkal" karöltve abszolút jellegtelenre sikerültek Bár az ígéretekkel ellentétben a kocsik csak minimálisan törnek – ha nem vagyunk nagyon bénák, legfeljebb a folyton felcsapódó motorháztető okozhat gondot –, összességében a beígért dolgok nagy részét ezúttal valóra váltották az EA-nél.

ÚJ SEBESSÉGFOKOZAT

A NFS: Shift, ha egy teljesen más kategóriában is indulva, de visszahozta a sorozat régi dicsfényét. A pont-csillag-plecsni gyűjtögetésének hála hosszú órákon át játszatja magát: nem hagy nyugodni, amíg ki nem tapasztaltuk a legutolsó autó fifikáit is, és el nem értük az ötvenedik szintet. A Forza 3 mellett – PlayStation-tulajoknak és PC-seknek: helyett – ott a helye minden aszfaltbetyár gyűjteményében! ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Irányváltás – szerencsére ezúttal a legjobban sikerült stílus felé! Nem a klasszikus NFS-formulát követi, de ezzel talán jobban is járunk…

greg5 **8.8**



A belső nézet a legjobb, amit e téren valaha játékban láttunk – csak így játssz!







mini ninjas

ALAPOZÓ Nindzsák, misztikus kelet, azonban mindez Michael Dudikoff nélkül, avagy a hírhedt amerikai ninja távolmarad virtuális kalandjainktól… sajnos.

adatlap
kiadó **eidos**
fejlesztő **io interactive**
platform **pc, ps3, x360, wii**
megjelenés **jún. 23.**
multiplayer **nincs**

Amennyiben valaki a korosztályomhoz tartozik, biztosan emlékezik még azokra a csodálatos nyolcvanas évekre, amelyekben túlburjánzott az illegális videózás, miközben házilag barkácsolt szinkronnal (avagy narrátorral) felvértezett kópiák árasztották el a feketepiacot. Voltak akkoriban mindenféle zombifilmek, slasherek, akciófilmek, bajor pornók (vagy éppen Staller Ilona, meg a lovas barátnője), no meg persze a kocsmák (mint kulturális központok) és az otthoni filmes partik elengedhetetlen kellékei: a nindzsafilmek, amelyek nem szükségszerűen japánból érkeztek, elvégre a nagynevű, Dudikoff alakította Amerikai ninja a címéhez hűen a tengerentúlról érkezett el hozzánk. Volt még acélmaszkos ninja; Franco Nero, az elsőszámú ősmagyar is tiszteletét tette a vászonra, de mindez csak a jéghegy csúcsa, hiszen az összes 12 év alatti közötti kisfiú ninjává akart lenni, miközben a hazánkban is megjelent szakkönyveket bújta (igen, én is, még shurikent is akartam barkácsolni). Manapság már nincs akkora kultúrája a lopakodó, csendes halálosztóknak, mint akkoriban (persze a Saints Row-ban szívmelengető érzés volt a bandát ezen tisztelendő harcosoknak öltöztetni), és tulajdonképpen a videojátékokon kívül alig foglalkozik valamilyen média a Kínából az ősi japánba települt különleges orgyilkosokkal. Ninja Gaiden, Ninja Blade, és legújabb termésünk, a sorból némileg kilógó Mini Ninjas, amely címéhez hasonlatosan vért, brutalitást hagyományos ninja-akciókat kevésbé tartalmaz, mint emlegetett társai, ám ezzel együtt is egy szerethető kis mókának mondható.









■ Társaink mindegyikét ilyen ládákból szabadíthatjuk ki



■ A fűből, rejtőzködésből előugorva a legtöbb ellenfelünket egyetlen csapással megsemmisíthetjük

SÖTÉT FELLEGEK

A történetnek helyet adó birodalom felett viharfelhők gyűlnek, miközben egy ősi gonosz visszatér a világba, hogy a természetben élő cuki kis állatkákat vérszomjas szamurájokká változtassa, amelyek rettegésben tartják a helyi lakosokat. Persze az egyensúly örök, így megismerhetjük a jóságos és bölcs ninjamestert, aki legjobb tanítványait küldi a gonosz legyőzésére – sajnos azok egyenként oda is vesznek, így már csak legjobb embere (törpéje?), Hiro (akárcsak a Hősökben) képes helyreállítani a békét.

Kisebb tanítgatás után minimalizált zsebninjánkkal megindulunk a színes-szagos erdőkben, hogy lekaszaboljuk a szintén miniatűr gonosz szamurájokat, elintézzünk pár hatalmas főellenfelet, megmentsük barátainkat, és végleg elűzzük a pokoli erőket, amelyek életünket fenyegetik.

Jó ninjához méltóan van egy kardunk (a kezdő képsorok alapján kiskorunkban még csak fakardunk volt – kezdtem is megijedni, hogy ez valami borzalmasan debil játék lesz), amellyel apríthatjuk az ellent, illetve a későbbiekben különböző technikákat is elsajátíthatunk, amelyekkel tömeges mészárlásokat hajthatunk végre. Lesz két főre irányított csapás (mint mondjuk a Call of Juarezben, lassítás közben kiválaszthatjuk a célpontokat, aztán péklapáttal megcsapkodjuk ellenfeleink fejét), mindenféle varázslat. Tűzgolyókat küldhetünk kisebb csoportok felé, amely jó eséllyel elpusztítja a hadakozók nagyját, de akár a közelünkben lévő állatok testébe is belebújhatunk, hogy azok karmait és erejét alkalmazzuk a támadókkal szemben. Persze egy édes kis ugribugri nyuszi testébe nem annyira érdemes ilyen helyzetben belelépni, mert könnyen nyúlpörköltként végezhetjük, inkább egy (panda)medve, vagy egy vaddisznó legyen a célszemély, pontosabban célállat – ezen formákban már jó kis gyilkolászás várhat ránk.

Neve és grafikus designja ellenére nem kizárólag gyerekeknek és gyermeklelkűeknek való a Mini Ninjas

Mindezek mellett lesznek egyéb fegyvereink is: shuriken, lőporos bombák, kis pengék és hasonlók. Ráadásként elvesztett társainkat megtalálva követőkre tehetünk szert, akik felett szintén átvehetjük az irányítást, ezzel együtt új harcmodorokat alkalmazva, elvégre a behemót Futo teljesen másképpen reagál egy nagyobb tömegeket megmozgató bunyókra, mint mondjuk Hiro, vagy a törékeny, ellenfeleit táncba fuvolázó Suzume. A lehetőségeink így elég változatosak (hat szereplőnk van), amivel tulajdonképpen el is mondtuk a legnagyobb pozitívumot, amely a Mini Ninjas kapcsán felmerülhet.

Amúgy vannak még felszedhető növények (életerőnk növeléséhez, mágiánk tápolásához, fejlesztgetéshez), szétüthető hordók, vásárlásra alkalmas érmék,



Miért ninják?

Az IO Interactive-tól nem pont ilyen játékot vártunk a Hitman-sorozat és a Kane and Lynch után. A dán srácok egyszerű okból váltottak: a stúdió megalakulása óta majdnem mindenki megnősült/férjhez ment, családot alapított, és szerettek volna egy minőségi játékot, amelyet együtt játszhattak volna gyermekeikkel.

Természetesen ez nem a brutalitás vége, hisz az apukák-anyukák tovább dolgoznak a megszokott stílusukban is: egyszerre készült a Hitman 5 és a Kane and Lynch 2 is, mindkettő titokban, 2010-es megjelenéssel. Várjuk őket, ahogy egy Mini Ninjas 2-t sem vetnénk meg...









plusz horgászbotunkkal kievezhetünk a nagyobb vizekre (kapunk egy hatalmas sityakot, amely ugyan nem túl divatos, de ennél fogva az sem ront a dizájnján, ha pár nyílvesszőt kap – ezáltal védve minket –, és csónakként is kiválóan alkalmazható; isten áldja a nindzsák sztájlisztját!), a horogra akadt halakból pedig villámgyorsan szusit transzformálhatunk.

Aki a régebbi Rare-játékokban szerette az állandó gyűjtögetést, annak a Mini Ninjas óriási élmény lesz!

ERDŐK-MEZŐK BÁJOS NÉPE

Ha a harci lehetőségek némileg változatosak is, amúgy nem leszünk túlzottan elkényeztetve, miközben a zöld növényzetben, vagy ellenséges erődítményekben futkosunk. Megnyitjuk az utakat, felszedünk mindent, leölünk mindenkit, pesztráljuk és tutujgatjuk a kis állatkákat, közben meg ugrálunk és mászunk, ahogy azt kell a Prince of Persia-széria (és pár egyéb modernebb cím) honosította mozgáskombinációkkal, amelyek egy átlagos játékos könyökén már egész szép patakban csordogálnak kifelé (kapaszkodás, falon futás, oda-vissza ugrálás, egyensúlyozás).

Amennyiben szeretnél némileg elkalandozni a főúttól, felejtsd is el a szabad terep lehetőségét, elvégre maximálisan zárt csőpályákon haladhatunk, és a szabadság inkább csak látszat, mintsem valóság – persze ettől függetlenül is mutatós, ahogy egy hosszú függőhídon áthaladva lenézünk a mélységben tovaszaladó folyóra, vagy a megsasoljuk a távoli hegyeket.

AZ ÉV GRAFIKUS PREZENTÁCIÓJA...

...címet biztosan nem a Mini Ninjas fogja elvinni, elvégre a játék egy letölthető PSN/XBLA-cuccként abszolút kielégítene minden igényt, ám teljes árú, lemezen megjelentetett programként kicsit már kiábrándítóbb. A rajzfilmes stílusú grafika éppen csak azért mondható közepesnek, mert illik a gyerekes tartalomhoz, plusz néhol egészen tartalmas a látványvilág, ami ráadásul tökéletesen simán is fut a gépeken (csúnya lenne, ha nem így volna), ám mindez enyhe túlzással is az előző generációra emlékeztet, mintha az Io Interactive elfelejtette volna, hogy az Xbox és PS2 óta történt egy generációváltás. A megjelenítés pozitívuma, hogy tényleg stílusos (éppen ezért sejthető, hogy direkt koncepció volt ez a fajta képi világ), illetve hangulatos, plusz az animációk is rendben vannak, amúgy simán kaphatna siralmast is (főleg a kör alakú árnyékot látva, vagy a vihart, amely némi sötétedéssel és sréhen potyogó szürke csíkokkal imitálja az esőt).

Persze mindehhez az is hozzátartozik, hogy aki komoly játékot akar, az eleve ne közelítsen a Mini Ninjas feliratú koronghoz, főleg ne ezen az áron, mert nagyot fog csalódni. A játék ugyanis a stílusa és világa miatt inkább ajánlható a













gyerekeknek (és igen, inkább ezt vegyük nekik, mint egy-két mai gyerekjátékot, amelyek nem csak kihívást nem tartalmaznak, de még kifejezetten ocsmányak is), játékos kedvű asszonyainknak, illetve a leírtakra fogékony férfiembereknek is egy-egy unalmas estére – hiszen a megszokottnál némileg bonyolultabb feladatokkal is találkozhatunk, no persze ehhez nem árt maximálisra állítani a nehézséget, mert normálon például a tűzgolyó-állatiasodás kombóval röhögve végig lehet futni az ellenfeleken, miközben ezzel együtt a játék is kimondottan unalmassá válik.

NEM MENTHETETLEN

Persze már csak azért is óvatosan a közeledéssel, mert a mai tizenévesek, akik az internet legalján nevelkednek, és a gépzsír és sunáznám/pókolnám szóösszetételekből állítják össze mondataikat, nem biztos, hogy kellőképpen szórakoznak majd egy olyan játékkal, amelyben nincs három liter tej utáni hányás, vagy éppen „pózolj csövessel" akció (oké, egy bélgázzal támadó főellenfél van). Ám mindez felejthető probléma amellett, hogy semmiféle multiplayer nem kapott helyet, pedig a lehetőség adta magát – milyen szép lenne, ha hat fős akcióban menetelhetne a játékos közönség, miközben „cukiság" címszóval a kis nyuszikat és rókákat hajkurászhatná.

Ettől függetlenül (és attól, hogy mennyire idegenkedtem az apróra nőtt pizsamásoktól egy olyan megjelenési időszakban, amelyben végre értelmes játékok jönnek ki egymás után – lásd, Batman, Wolfenstein, Guitar Hero 5, Dirt 2) a program tényleg nem rossz. A demóját érdemes kipróbálni a vásárlás előtt, legalábbis a 12 felettieknek, de gyermekeknek kifejezetten ajánlható, jópofa darab. Amolyan egyszer végigjátszós fajta, de mondhatjuk, hogy az elmúlt fél évben ebből a kategóriából sem volt olyan sok. A Lego Star Wars mellett több szempontból is elbújhat (grafika, szavatosság), de a suli melletti/utáni könnyed kis platformos akciózásra tökéletes lesz.

Ami leginkább meglepő, az az, hogy a Hitman készítői egy ilyen stílusú játékkal állnak elő, amely ráadásul nem is maradéktalanul felel meg a mai elvárásoknak. Amúgy kíváncsi leszek a külföldi szaksajtó pontszámaira, mert miközben elterveztem, hogy szigorúbban fogok pontozni, mint idáig tettem, úgy érzem, hogy a Mini Ninjasban pont az van meg a hibái ellenére is, ami sok mai játékból hiányzik, és pont emiatt olyan szórakoztató még felnőtt fejjel is… ■

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH OSON

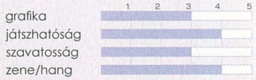
Nagy kár, hogy most gorombult be pontozásaival a derék cikkíró, mert pont a Mini Ninjas az a játék, amelyik az utóbbi idők legnagyobb meglepetését szolgáltatva magával ragadott engem. Félreértés ne essék, végtelenül egyszerű darabról van szó, elakadni, elhalálozni nem nagyon lehet benne, de bája, látványvilága unikum-számba megy. Szerencsére a demót mindenki kipróbálhatja (HD-konzolon), és ha ott megkedveled, akkor a teljes verzió is leköt majd.

■ **A piros ruhás ellenfelek az elit ellenfeleket jelzik – bár olyan sokáig ők sem bírják a pofonokat...**



576 értékelés

1080p, dd 5.1



VÉLEMÉNY

Gyerekjátéknak tökéletes, gyerekekkel játszani akaró szülőknek tökéletes – de ha a Batman és a Modern Warfare közé keresel egy kihívást, hát, itt csak mini-menniséget kapsz...

böjtös gábor **7.3**







HALO 3 ODST

ALAPOZÓ Az ODST (még Recon néven) letöltős kiegészítőnek, egyszerű pályagyűjteménynek indult, de végül annyira kinőtte magát, hogy végül két lemezen terpeszkedve jelent meg. Halo – Master Chief nélkül.

Ez nem is Halo!" – fakadt ki Sasa az ODST tesztelése közben. Ez pedig az ő szájából borzalmas kritika egy játékra, melynek címében ott díszeleg a bűvös négy betű. És bár természetesen a kijelentésben elég sok túlzás van, az kétségtelen, hogy az ODST, noha teljes nevében a Halo 3-hoz kapcsolódik, valójában sok szempontból visszatérés a legendás első részhez.

NEW MOMBASA, RÉGI GONDOK

A történet valójában a Halo 2 idején játszódik, és ahogy előző számunk előzetesében már leírtuk, a fekete páncélos elit katonák egy szakasza játssza benne a főszerepet. A szakasz öt tagból áll, valamint ideiglenes tagként, és a szakaszvezető szíve választottjaként egy ONI ügynök is részese a bevetésnek. A bevetésnek, ami még azelőtt kudarcba fullad, hogy egyáltalán elkezdődnek: az űrből belőtt kapszulákat egy robbanáshullám (amint a Master Chief által ostromolt óriási hajó térugrást hajt végre a város közvetlen közepén) megrázza, megrongálja és rendes, formációban történő landolás helyett szétszórja a városban.

Nem egy teljes értékű Halo, semmiképpen nem a Halo 4, de kiegészítőnek igen jó darab lett az ODST

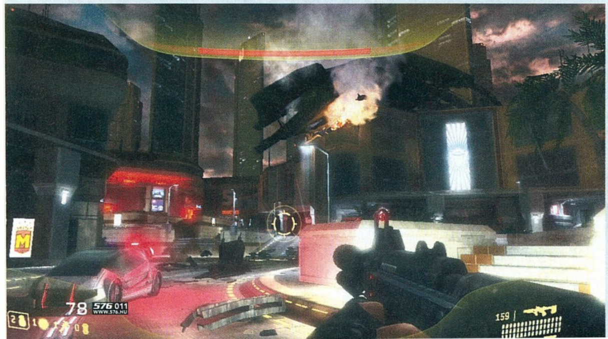
Mi – a csak Rookie becenévre hallgató ODST katona – egyedül, éjjel, hat órával a „landolás" után térünk magunkhoz. Esik az eső, és amíg nem aktiváljuk sisakunk fényerősítő, látásjavító rendszerét, addig gyakorlatilag csak néhány fényforrást látunk: még működő hirdetések, villogó neon-irányjelzők, nem felrobbant kocsik



lámpái… Mozgás csak a Covenant (egész pontosan Brute-Grunt-Jackal) erők járőrei személyében van a városban, minden kihalt – magunkra maradtunk.

Az első néhány csata részben ismerős, részben nosztalgikus. ODST-t irányítunk, nem egy génkezelt Spartan szuperembert. Így lassabban megyünk, nézőpontunk kicsit közelebb van a földhöz, nem dobjuk olyan messzire a gránátot – és ami legtöbbször zavaró a Halo-veteránoknak: nem ugrunk akkorát… Fegyverzetünkben rögtön feltűnik a másfél új fegyver: a zoomolva is lőképes pisztoly az első Halóból tért vissza, a hangtompítós géppisztoly viszont új jószág. Mindkettő fontos és hasznos eszköz, de mivel egy gyakorlatilag elfoglalt városban járunk, lőszer-utánpótlást legfeljebb az elhullott városvédők hullái közelében van, így minden eddiginél sűrűbben kell fegyvert váltogatni (ja, egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk, az ODST-k nem tudnak két kézzel két fegyvert puffogtatni). Erre lesz lehetőségünk, hisz a Halo 3

adatlap
kiadó **microsoft**
fejlesztő **bungie**
platform **x360**
megjelenés **szept. 22.**
multiplayer **2-16**







A Firefight mód 10 pályája közül a legtöbbet a sztorimód küldetéseinek teljesítésével nyithatjuk meg



csaknem teljes arzenálja visszatér (a Battle Rifle és a mini-géppisztoly a kivételek) az ODST-ben is.

KÉZEN FOGVA, SZABADON

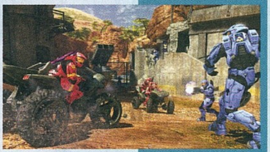
Az első területen legyőzött három-négy idegen csapat jobblétre szenderítése után lesz lehetőségünk kommunikálni a szuperintendánssal, a város mindennapi életét (közlekedési lámpák, videokamerák) irányító mesterséges intelligenciával. Neki nincs pixelteste, mint Cortanának, az eddigi Halók csini AI-jának, cserében viszont tőle megkapjuk a város teljes térképét, tanácsokkal ellátva. Merthogy különösebb küldetésünk eleinte nincs: szakasztársainkat akarjuk megtalálni, kideríteni, hogy mi is történt, míg mi ájultan feküdtünk a landolókabinban.

A szuperintendáns térképünkön megjelöli, hogy hol „látta” társainkat legutóbb – nekünk pedig ide kell elvergődnünk. Ha sikerül eljutni a megjelölt helyre, már csak a társaink nyomát kell megtalálni: egy elgörbült mesterlövészpuskát, egy falba fúródott sisakot, egy kiürült gyógyszeres flakont. Ha ez megvan, hősünk visszaréved a múltba, és átéli, hogy mi is történt az adott helyszínen – vagyis őt otthagyjuk az esős éjszakában és visszaugrunk pár órával korábbra, hogy társaink testében vívjuk meg a nagy ütközeteket.

Ez a dolog volt az, ami kiváltotta Sasa berzenkedését – pontosabban ennek egy része. A játék ugyanis úgy épül fel, hogy mielőtt aktiválhatunk egy hátrahagyott cuccot, és átélhetünk egy klasszikus Halo-ütközetet, az esős, sötét és teljesen kihalt városban el kell jutnunk a megfelelő helyre. Ez néha öt-tíz perces sétát is jelent, amelyet csak néha tör meg egy kisebb-nagyobb küzdelem a helyi idegen erők ellen. Hogy ez kinek mennyire jön be, az egyéni megítélés kérdése: Sasa felesleges időhúzásnak érezte és gyűlölte a koncepciót, én annyira nem bántam a dolgot – bár az tény, hogy a város elképesztően kopár és repetitív (oké, épp elfoglalták meg felrobbantották, de hogy az egész játék során mindössze két zsarut látunk majd, aki él, az kicsit túlzás). Ez különösen a játék második harmadában feltűnő, amikor négy helyszín van megjelölve a hatalmas térképen, és tetszőleges sorrendben kereshetjük fel társaink hűlt helyét – ekkor, ha nem logikusan választjuk meg a sorrendet, bizony sok üresjárat van (járművek viszont nincsenek e részeken). Szerencsére a csatákat nem muszáj megvívni, ha átlépünk a zónákat elválasztó hatalmas kapukon, üldözőink nem követnek minket – hasznos, amikor mesterlövészek által kísért Hunter-páros lohol utánunk…

Halo Mythic

A Halo 3: ODST két lemezzel kerül forgalomba, a másodikon pedig nem más található, mint



a teljes Halo 3-multiplayer. Megvan itt minden régi (és három új) pálya, a régi fegyverekkel, az összes játékmód és az így még a H3-as multiplayer achievementeket is kibonthatjuk. Természetesen minden korábbi statisztikánk is megmarad.

ELŐRE A MÚLTBA

Szerencsére azok a visszarévedések, amelyek a játék savát-borsát jelentik, már klasszikus Halo-pillanatok: folyamatos akció minden pillanatuk. Ráadásul ezek megadják a kellő változatosságot a „jelenben” levő esős éjjel mellé, ami ugyan látványos, de egy idő után elég lehangoló tud lenni.

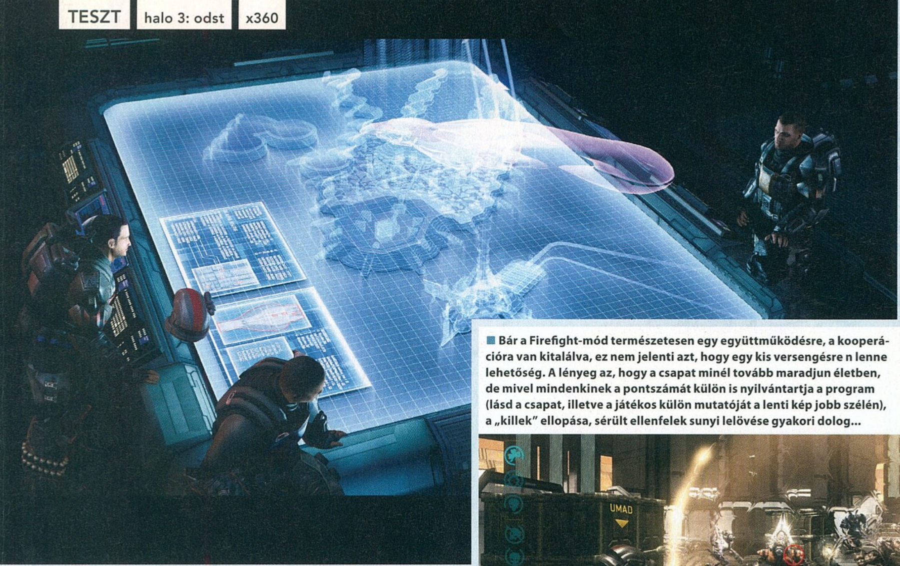
Lesz küldetés, ahol a város felhőkarcolóinak tetején fogunk halálos fogócskázásba bonyolódni – e szint legvége egy elkeseredett védekezés a támadó Banshee vadászgépek és Spectre csapatszállítók óriási felhői ellen. Máskor a városfalon kívül levő állatkert (mondjuk állatot egyet nem láttunk) szolgál arénaként, itt járműves harcot vívhatunk a tankokkal és kiépített állásokkal rendelkező beásott idegenek ellen. Lesz, ahol tankot vezetünk, és lesz, ahol a repülő rovarszerű lényeket vadászszuk majd; van, amikor repülni kell (ez a Halo 2 remek repülős pályáját idézi – csak épp egy Scarab óriáslépegetővel megfejelve…) és van, ahol a Hunterekkel kell leszámolni egy hatalmas téren. Minden ilyen küldetés olyan húsz-harminc perces – az elhalálozások számától függően persze ez bőven változhat.



A vizort csak éjjelente lehet használni – már félhomályban is inkább zavaró, mintsem hasznos









■ Bár a Firefight-mód természetesen egy együttműködésre, a kooperációra van kitalálva, ez nem jelenti azt, hogy egy kis versengésre n lenne lehetőség. A lényeg az, hogy a csapat minél tovább maradjun életben, de mivel mindenkinek a pontszámát külön is nyilvántartja a program (lásd a csapat, illetve a játékos külön mutatóját a lenti kép jobb szélén), a „killek" ellopása, sérült ellenfelek sunyi lelövése gyakori dolog...



A játék utolsó harmadáról nem írhatok sokat a Bungie kérésének megfelelően, ami nagy kár, hisz az utolsó három küldetés, amikor már együtt van a csapat – sőt, kiegészül egy nem várt társsal, a rózsaszín Virgillel is – messze a legélvezetesebb az egész játékban. Még egy – két – kísérgetős részt is pakoltak a játékba, de szerencsére úgy megoldva, hogy elég nehéz úgy game overt elérni, hogy a megvédendő célszemély patkol el – sokkal valószínűbb, hogy a nagy harcban mi veszünk oda.

A történetet remekül alkották meg, és ugyan messze nem olyan epikus ívű, mint Master Chief Föld- és világmegmentő történetei, pont ez adja meg saját ízét. Nem, itt csak arról van szó, hogy egy csapat katona megpróbálja kihúzni társait a trutyiból, megtalálni a főnök csaját, majd a szajréval elmenekülni. Nagy kár, hogy a mi karakterünk egy mulya figura: a játék során nem szólal meg, ami azért kicsit furán veszi ki magát néha. Az átvezető videók elég felemásak lettek: eleinte igen rövidek, de ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy lesznek egyre látványosabbak, hosszabbak és akciódúsabbak. És természetesen, ahogy mindig, a stáblistát követően ismét kapunk egy bónuszjelenetet...

ALTERNATÍV ÚTVONALAK

A játék „jelenje", New Mombasa városa hatalmas helyszín, és ha csak a sztorira koncentrálunk, akkor az egészet nem is fogjuk bejárni. A játék kipróbálása előtt még azt hittem, hogy lesz kedvem felfedezni minden sarkot, minden épületet – de mivel a tesztelésre csak limitált időm volt, ez nem következett be. Itt-ott körülnéztem, és néhány lőszerraktárnak felfogható hullakupacon kívül nem sokat találtam. Az egyedüli ösztökélés a kutatásra az volt, hogy egy alternatív sztorit találhatunk a játékban, ha letöltünk hanganyagokat a város elfoglalásának egyik szemtanújától, Sadie-tól. Az aktivált sisakkal fellelhető – élénksárgával jelölt – terminálokról letölthető hangoskönyv tartalmáról szintén nem írhatunk; mondjuk ez annyira nem is lenne könnyű, mert így, különösebb kutatás nélkül csak nyolcat találtam meg, ráadásul ezeket nem is feliratozza a játék.

A Firefight ugyan nyilvánvalóan a GoW2-es Horda lopása, de mivel remekül sikerült, nem panaszkodunk

Az ODST-ről könnyű elhinni, hogy letölthető pályák gyűjteményének indult: ezeket kötötték össze a közel sem ennyire kidolgozott nagyvárossal, és a végül igen szórakoztatóvá váló – és néhol már-már a 80-as évek akcióvígjátékait idéző poénokkal – történettel a szuperintendánsról és Virgilről. Ha ez Halo 4 néven jelent volna meg, tombolnék. Ha teljes áron jelent volna meg, mérgelődnék. Ha nem lenne benne a teljes Halo 3 multi, szívnám a fogam. Azonban ez okosan egy Halo 3-mellékszálnak van eladva (még ha a játékmenet az első részt is idézi, a sztori pedig a második részig vezet vissza), közel féláron jelenik meg, és ajándékként – minden eddigi fizetős és ingyenes, valamint három vadonatúj térképpel – a Halo 3 teljes multiplayer-szekcióját is megkapjuk. És bár korábban nem említettem, talán természetes, hogy a Halo 3-hoz hasonlóan az egész sztorit végigtolhatjuk négyen, kooperatívmódban is.

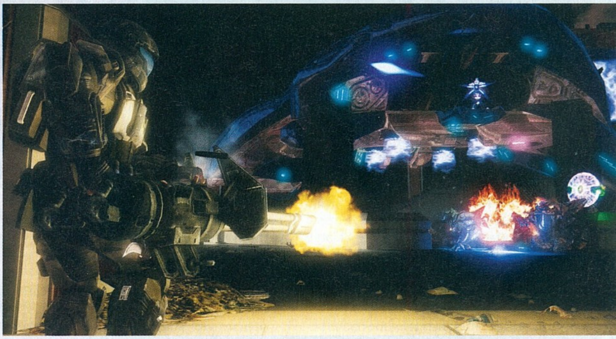
■ A kampány legriasztóbb jelenete, amikor megérkezik a brute törzsfőnök; ilyen három alkalommal lesz...



A HALO 3: ODST számokban

1	új lény van a játékban, a körülötte levőkre folyamatosan pajzsot töltő Engineer
6	regény jelent meg eddig a Halo-univerzumhoz, sajnos egy sem magyarul...
27	millió eladott példánynál tart eddig a Halo-sorozat négy játéka
30	hangüzenetet szedhetünk össze a Halo 3: ODST-ben, ez 75 gamerscore-t ér
343	Industries néven alakult az a csapat, amelyik felügyel mindent, ami a Haloval kapcsolatos
1999	július 21-én mutatkozott be a nyilvánosságnak a Halo, egy Mac-es kiállításon
2010	telén jelenik meg a Halo Reach, ami a tervek szerint jó ideig az utolsó Bungie-s Halo lesz
200.000	pontot kell elérni a Firefight mód pályáin az achievementekért
11.7 milliárd	idegent öltünk meg eddig a Halo 3 sztorimódjában





És akkor még nem is beszéltem a Firefight opcióról... Igaz, előző számunk előzetese főleg erről szólt, így nem is szaporítanám a szót: egy kooperatív-lehetőségről van szó, amelyben négy játékos küzdhet a hullámokban támadó idegen seregek ellen, arénákban küzdve (minden helyszín az egyjátékos-módból került át ide, persze kicsit átalakítva). Mivel az egész játék négy játékosra van kialakítva, kevesebb játékossal elég esélytelen a sikerélmény elérése (a csapatnak hét élete van, ennyiből kell gazdálkodni – a játék amúgy a végtelenségig megy, nem lehet „legyőzni” a Firefight módot). A dolog hatalmas élmény, az intelligens és agresszív ellenfelek, illetve a randomizáció miatt élvezetesebb is, mint a Gears of War 2 hordázása vagy a legutóbbi Call of Duty zombinációjai.

Nyerd meg!

A Microsoftnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy Halo 3: ODST-t.

Kérdésünk: melyik évben játszódik a Halo 3: ODST?

Cím: nyeremenyjatek @576.hu

Határidő: október 2.





A játékon ugyan látszik, hogy nem a Bungie legerősebb csapata készítette, és hogy eredetileg csak egy pályakollekciónak indult. A látvány csak azért elfogadható, mert teljesen új vidékekre vezet, különben néhol még a Halo 3 szintjét sem éri el, nemhogy az új vetélytársak szintjét. De ami nem változott, az a küzdelmek elképesztő élvezetessége, az, hogy minden összecsapásban benne van a halál lehetősége is – még akkor is, ha nekem, gyakorlott Halo-játékosnak első próbálkozásra Heroic fokozaton elég volt szinte percre pontosan öt óra is. (A mellettem dolgozó kollégák némelyike ugyanennyi idő alatt normál fokozaton alig jutott el a játék feléig, szóval nagyon egyénfüggő a dolog.) És aztán ott van még a Firefight, amivel napokat fogok eltölteni megjelenés után, és mindenképpen kipróbálom a klasszikus multi új pályáit is. Kicsit csalódás, mert nem egy teljes értékű Halóról van szó. Másrészt ez azért egy remek kaland az imádott univerzumban – és legalább lesz mit játszani az igazi Halo 4, a Halo Reach egy év múlva esedékes premierjéig... ■

MÁSVÉLEMÉNY

SASA, A CSALÓDOTT

Halo-fanatikusként nagyon vártam, de a tesztelésen sajnos csalódtam! Az új koncepció, a bejárható várossal működne, ha ki lenne dolgozva és nem egy üres, lélektelen Mombasa fogadna, egyetlen célt szolgálva: hogy plusz egy órát eltöltsünk benne értelmetlenül! A küldetések sajnos közel se olyan kidolgozottak, mint a Halo 3 esetében, az átvezető mozik minden epikusságot nélkülöznek. Az egyjátékos mód jó közepes, csak az AI menti meg...

576 értékelés

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

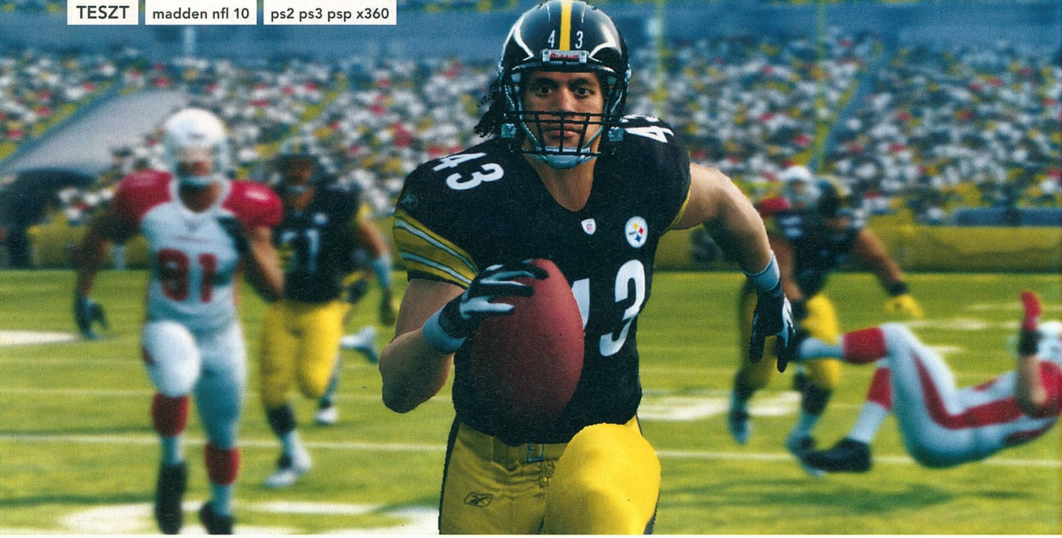
szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Nem a Halo 4, de egy élvezetes kaland – és ami a legjobb, tele van remek extrákkal! Firefightban találkozunk!

grath **8.2**



Madden NFL 10

ALAPOZÓ Tovább javít teljesítményén a 2010-es szezonra a piacon lévő egyetlen amerikai foci szimulátor – Madden bácsiék ismét szórják a touchdownokat.



A szépség átok a világon, a tökéletesség pedig elérhetetlen – állítják azok, akik közel voltak hozzá. A Madden-széria erről sokat tudna mesélni: húsz év alatt volt miből tanulnia, úgy megjárva a hullámvölgyeket és a csúcsokat, ahogy tette azt a megálmodója, legfőbb gondozója, kiadója és egyeduralkodója. A konkurenciát exkluzivitással és temérdek pénzzel legyőző Madden maga a kettősség – egyik évben felkavarja az állóvizet, a következőben pedig visszasüllyed a kitaposott és már ismert ösvény biztos menedékébe. Ahogy a Tiger Woods és a FIFA elképesztő minőségi ugráson ment át a nagy fogadalom, az „ezentúl minőségi címeket gyártunk" hadművelet beindulása óta, úgy a Madden is rengeteget fejlődött az első X360-verzió óta. Volt hol fejleszteni és volt mit elérni. De mi a teendő akkor, ha a kitűzött célokat sikerült elérni, ha a dombon ott a győzelmi zászló? Jöhet a kozmetikázás – és a bőrlehúzás. Kéz a kézben.

A feladat egyértelmű: továbbfejleszti azt, ami már amúgy is közel tökéletesen adta át az amerikai futballt. A szabályrendszert, a mechanikát, a dinamizmust, azt, amiből a sportág összeáll. Ezt pedig tavaly sikerült tető alá hozni, komoly változást éppen ezért a Madden NFL 10 nem tud felmutatni. Inkább az életszerűségre gyúr, a mostanság erősen népszerű terminus, a procedurális generálás intézménye itt is felüti a fejét és az esetek többségében kifejezetten jól működik.

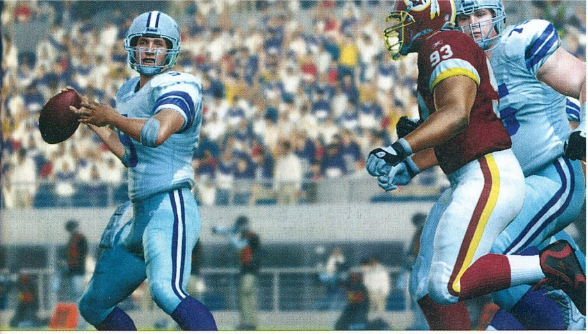
Mit jelent ez a gyakorlatban? Sokkal életszerűbb támadójátékot – a Madden 10 nem csak érezhetően súlyt ad a játékosok testének, de a passzolásokat és az előtöréseket randomizálja. Egész pontosan az aktuális helyzethez igazítja: nem egy fix animációt és csapatmozgást vezényel le a választott taktika függvényében, hanem számításba veszi, hogy ki éppen hol áll és mit csinál (mindkét csapatban) és aszerint dönt arról, hogy a támadófalból hányan próbálnak a quarterbackre csimpaszkodni, vagy éppen a futó ember ellen milyen mozdulatot vetnek be. A küzdelem a pocketbe való bejutásért vagy a bennmaradásért már-már barbár végletekig megy, egyetlen rossz mozdulat, egyetlen nyitva hagyott apró rés is elég ahhoz, hogy a QB a földre kerüljön vagy épp egy hatalmas passzal szelje át a védelmet. Többjátékos-módban működik ez igazán jól, a támadások zöme sokkal életszerűbb, a kísérletek nagy része sikertelen, pont úgy, ahogy a való életben is az – első kísérletekkel végiggaloppozni a pályán maximum csak a legalacsonyabb nehézségi fokon lehet, afölött viszont már nehezebb a helyzet.

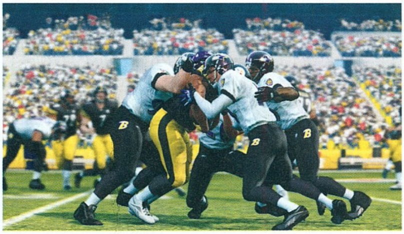
adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea tiburon**
platform **ps2, ps3, psp, x360**
megjelenés **aug. 14.**
multiplayer **2**

Kivéve a futójáték esetében, mivel ott az eddiginél kicsit könnyebb kikerülni a védőket, elkapásnál viszont túl gyakran mászik ki az oldalvonalon a gép által irányított társ. De ez csak az egyik oldal, mivel a Pro-Taknak elnevezett rendszer a védekezésnél remekül teljesít. Figyeli a sackelni kívánó védő és a futó súlyát, a szöget, ahol egymással találkoznak, vagy a lendületet. Egyáltalán nem kizárt, hogy két ugyanolyan gombnyo-

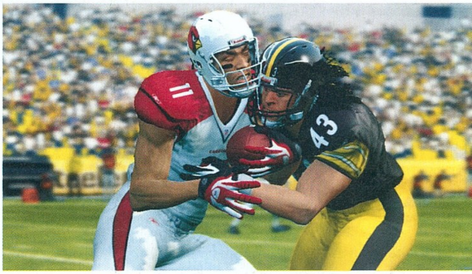


Színtiszta passz – na ezt a képet biztos, hogy a legkönnyebb fokozaton játszva készítették





A Pro-Tak névre hallgató animációs-AI rendszer segítségével hatalmas tolongások is kialakulhatnak



másnak teljesen más lesz a végkimenetele, ami minden eddiginél reálisabbá teszi a meccseket. Szinte még a legkilátástalanabb helyzet is megfordítható, masszív hátrányból is lehetővé téve a győzelmet. Ez főleg snap esetében jön ki jól: végre megoldható a gyors visszafordító akció, a közel instant touchdown, a hatalmas futójáték, a yardok durva felhabzsolása.

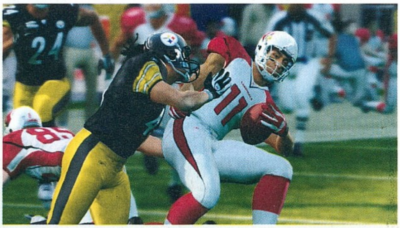
Ami egyértelműen azt jelenti, hogy a mesterséges intelligencia még mindig tud nagyon érdekes és nagyon irreális dolgokat művelni. Hiába a temérdek eltérő taktika, egyáltalán nem ritka, hogy egyetlen támadóformula akár egymás után többször is sikeres akciót eredményezhet. Nem úgy a hosszú passzolás: a gép még mindig túlságosan gyakran képes a levegőben elkapni a labdát, a lehető legváratlanabb pillanatokban fordítva egy kövér interceptionnel. Ellensúlyozás? Folyamatos és gyors amortizáció, egész pontosan fáradás. A Madden 10 hihetetlenül gyorsan leküldheti a pályáról akár a legjobb játékost is, rákényszerítve arra, hogy a lehető legtöbb elkapó vegye ki a részét a meccsekből. Főleg úgy, hogy a sérülések gyakorisága is magas, függetlenül attól, hogy épp melyik negyedben jár a küzdelem, vagy, hogy milyen kaliberű szereplők vannak a pályán.

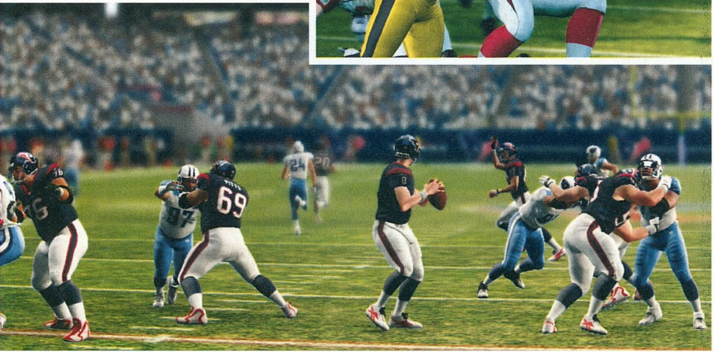
Pedig ha valami, hát a csapatösszeállítás számít, főleg akkor, ha nem egyszeri játékról, hanem a franchise játékmódról van szó. A Madden gerincét képező hatalmas szezon tavaly már elérte a lehető legkidolgozottabb állapotot, éppen ezért idén drasztikus változás nem történt, a módosítások zöme inkább csak apróság. Legalábbis egy részben, a Madden 10 nagy sóhajtást véve tuszkolja át az online felületre is a komplett szezont, amely nem csak jelentősen kitolja az eddigi szavatosságot, de még érdekes új ízt is kölcsönöz a virtuális menedzselésnek. Főleg a kooperatív funkcióval, ahol végre egy baráttal is összemérhető a tudás, megnézhető, hogy a másik hogyan is teljesített a pályán, milyen változások történtek a ligákban, ki és kit igazolt le és így tovább, statisztikákkal a végtelenségig. A Madden 10 mindezt egy külön weboldalon is mutatja, úgy, ahogy a hasonló kaliberű online játékok is.

És ennek akár ára is lehet, szó szerint, a Madden 10 a DLC-k tekintetében a mikrotranzakciók mellett teszi le a voksát, valós összegekért olyan kézzelfogható bónuszokat (csalásokat?) kínálva, mint a franchise-ban résztvevő gárda képességeinek felturbózása, a statisztikák növelése. A dolog kissé rémisztő, különösebb erőlködés nélkül, csupán a pénztárca mélyére nyúlva fejleszthető mindent verő csapat – ez lenne a széria jövője?

A tavalyi remek Madden után az idei verzió csak kis fejlesztéseket tartalmaz; érthető, de sajnálatos

Remélhetőleg nem, főleg, mert az újítások ellenére a Madden 10 pontosan ott nem változtat ahol nagyon kéne: a kommentárok terén. A hangszóróból folyamatosan beszélő két kommentátor lehet, hogy dinamikus és aktív, de az illúzió az első két-három meccs után szertefoszlik. Az alkalmazott mondatok és kifejezések repertoárja émelyítően szűk, a monotonitás és az ismétlődés túl gyorsan felüti a fejét, ráadásul a tárgyi tévedések is visszatérő, bosszantó hibák: túlságosan gyakran olyan képességeket méltatva egyes játékok esetében, melyek a lehető legtávolabb állnak a valóságtól és az adott figurától. Erre pedig csak rátesz egy lapáttal az, hogy a szokásos Madden-féle taktikai tanácsadás figyelmen kívül hagyja azt, hogy valaki épp beszél, idegesítő kakofóniával kínozva a stratéga edzőket. Ráadásul a Madden 10 még a látvány terén sem lépett előre sőt, ha lehet ilyen, kicsit sterilebbé és műanyaghatásúvá vált, annak ellenére, hogy e téren azért lenne hely a fejlődésre.





Konkurens nem lévén, nem kérdéses, hogy az amerikai foci rajongói idén is mi mellett teszik le majd a voksukat, a Madden NFL 10 pedig eltunyulással végképp nem gyanúsítható csak... csak épp az előző év újításai után többet várna el az ember. Egyértelmű, hogy a csúcs elérése után csak hullámvölgy jöhet, de a húszéves fordulóhoz valami nagy plusz lenne illendő – a jelenlegi javításokhoz elég lett volna egy DLC is. Az úgyis jól megy EA-fronton… ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Madden NFL 10 még mindig a definitív amerikai foci szimulátor, de a tavalyihoz képest erősen visszavetett mennyiségű újdonság és pár probléma miatt még mindig nem az elérhető legjobb.

W **7.7**





MADDEN NFL 10

ALAPOZÓ Családközpontú verzió egy (nálunk) nem igazán családbarátnak tartott sportból – a Madden Wii-n tovább egyszerűsíti az amerikai focit.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea tiburon**
platform **wii**
megjelenés **aug. 14.**
multiplayer **2**

Nem csak az EA, de a Madden Wii-verziója is nagy utat járt be: két és fél éve még csak egy egyszerű PS2-es port volt, mára viszont önálló ággá sarjadt. És nem is akármilyenné: a Wii játékok esetében alkalmazott „portoljuk át az előző generációs verziót és adjunk mellé minijátékokat" módszer helyett az EA teljesen új és egyedi irányba terelte a sorozatot... több-kevesebb sikerrel. Amerikai foci zsebkiadásban, a végletekig egyszerűsítve, gyermekdedre vett figurával.

Ha a Madden nagygépes kiadása maga a realitás, akkor a Wii-alternatíva a komikum. Legalábbis részben; az amerikai foci itt sem éppen vicces sport, de legalább egyedien néz ki. Ráadásul az EA nem csak az irányítás, de a tálalás terén is újított, nem élethű szimulációként, hanem stilizált imitátorként kényezteti a mozgásérzékelés szerelmeseit, a valós megfelelőjükre csak homályosan hasonlító, erős kontúrokkal és vibráns színekkel megalkotott játékosokkal, két ütemre mozgó közönséggel és ehhez passzoló tartalommal.

Merthogy a belbecs a helyén van, a Madden NFL 10 Wii-n is teljes értékű, hű ábrázolása egy nálunk is egyre népszerűbb sportágnak, csak épp ezt jól titkolja magáról. Mi volt az utolsó játék, amely menüi mélyén rejtegeti legtartalmasabb és leghosszabb módozatát? Ahhoz sokat kellene gondolkodni, de az biztos, hogy a lista új és tán legsikeresebb tagja a Madden: értelmetlen módon a robosztus franchise opció csak és kizárólag hosszú győzelmi sorozat és tucatnyi megvívott meccs árán nyitható meg, inkább a gyors és azonnal lenyomható összecsapásokat favorizálva. Ami a kvázi egygombos irányítást és a nem teljes létszámban felvonuló csapatokat látva még érthető is. Kárpótlás viszont van, a Wii-verzió gyönyörűen levezényli a Szuperkupa felé vezető rájátszást, remekül ábrázolt szezonnal és járulékos bónuszokkal. Mondjuk a Madden Showdown módozattal, ami egy tető alá hozza a szerencsejátékot, a sportág szabályait ki- és bekapcsolható opciókkal – a csúszkák ide-oda mozgatásával a lehető legegyedibb szabályrendszerű játék hozható össze, megadva a lehetőséget még célok eléréséhez is. Fogadnál, hogy ki dobja a legnagyobb passzt, ki teríti le a földre a legtöbbször a quarterbacket? Most megteheted. És ez még nem is teljesen csalás – azt Huddle Upnak hívják. Apu-anyu lehet, hogy tisztában van a szabályokkal, de a csemetéjük nem biztos; gond egy szál se, a szülők ragadjanak wiimote-ot és a képernyőt fénypisztolyosan birizgálva küldjék a földre azt a játékost, aki épp lerohanná a pici fiúk/lányuk által irányított játékost. Bizarr ötlet, amely mégis remekül működik, bár gyakorlati haszna hosszútávon nincs.

A Wii-változat idén sem lett kiemelkedő; a Madden fejlesztői bizony tanulhatnának a FIFA-s kollégáktól

Ám ahhoz, hogy ez működőképes legyen megfelelő irányítás is kell – a 2007-es kiadás ezt még annyira nem tudta, a 2008-as már ízlelgette, a 2009-es saját utat keresett, a 2010-es pedig megpróbálta tökéletesíteni azt. A mozgatás folyamatának lefejtésével Wii-n továbbra is a lehető legegyszerűbb a touchdownokkal való kísérletezés. Legalábbis az alapból elénk táruló lehetőségekkel, merthogy a totális kontroll még mindig bekapcsolható, az All-Play opció pedig fejlődött annyit, hogy érdemes legyen azzal is megismerkedni, legalábbis az elején. Ami viszont közös, az a mozgásérzékelés esetenkénti lezser kezelése, a játékban még mindig meglepetésszerűen következnek be rossz helyre szánt vagy elkapásra alkalmatlan passzok, amely egy a precizitásra építő sportág esetében nem éppen a legszerencsésebb.

A Madden 10 Wii-n is megpróbált fejlődni, de lehet, hogy nem a legjobb irányba. A legjobb játékmód elrejtése érthetetlen, ahogy az irányítás esetenkénti problémái is, de az egyszerűsített kontroll és a Wii képességeit valamint célközönségét figyelembe vevő tálalás miatt remek választás lehet, ha épp nincs nagy gép a házban. Vagy egy igazi NFL-labda. ■

■ **Kicsit kevesebben vannak a – valósnál kisebb – pályán, mint várnánk...**





576 értékelés

576i, dts

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Madden NFL Wii-n is az amerikai focinak hódol, csak épp erősen más stílusban, leegyszerűsített formában.

w **7.0**



ELŐRENDELŐI
AKCIÓ
Rendeld elő a
Halo 3 ODST-t
és ajándékba adunk
2 játékszoftvert:
– Ninety Nine Nights
– Kingdom Under Fire:
Circle of Doom
XBOX 360
NEW HERO
NEW CAMPAIGN
NEW MULTIPLAYER
HALO 3
ODST
16+
N3
NINETY-NINE NIGHTS
12+
CIRCLE OF DOOM
csak
9.999,-
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu

AZ XBOX NYARA

A Microsoft tudja, hogy a – Magyarországon amúgy hivatalosan még mindig nem létező – Xbox Live a legerősebb fegyvere, így nem véletlen, hogy a nyári uborkaszezonra időzítve külön hadjáratot indított az innen letölthető programok népszerűsítésére. A Summer of Arcade már második alkalommal került megrendezésre, és az idei öt cím is jó átlagot (a gyakorlatban egy borzalmas és négy remek programról van szó) hozott. Most ezekről, illetve a promóció óta megjelent játékokról olvashatsz kicsit bővebben.

SHADOW COMPLEX

Igazi anakronizmus: ultramodern váz alá húzott retró alapozás

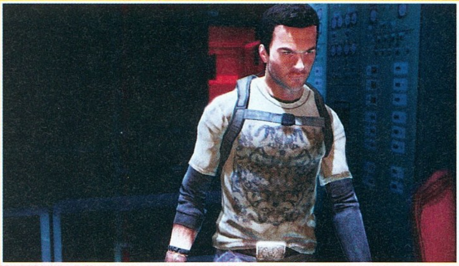
KIADÓ **EPIC GAMES**
FEJLESZTŐ **CHAIR**
ÁR **1200 MSP**

Amíg a legnagyobbak egyre feljebb, egyre magasabbra és az egyre nagyobb méretek felé törnek, addig a kisebb halak vígan viháncolnak a mélyben – a tíz-tizenöt dolláros árkategóriában. A modern játékfejlesztés drága és költséges biznisz, de ahogy az ördög, úgy a kisebb stúdiók zöme is megtalálja a kiskapukat a sikerhez. És nem is akárhogy, az online-centrikus generáció a letölthető játékok bizniszét a változtatás nélkül kiadott ősi programok felől az egyedi, nagyon tartalmas és most már a nagyon látványos irányba is eltolta. Van, akinek mindezt egyszerre sikerül: a Shadow Complex ilyen szerencsés vállalkozó.

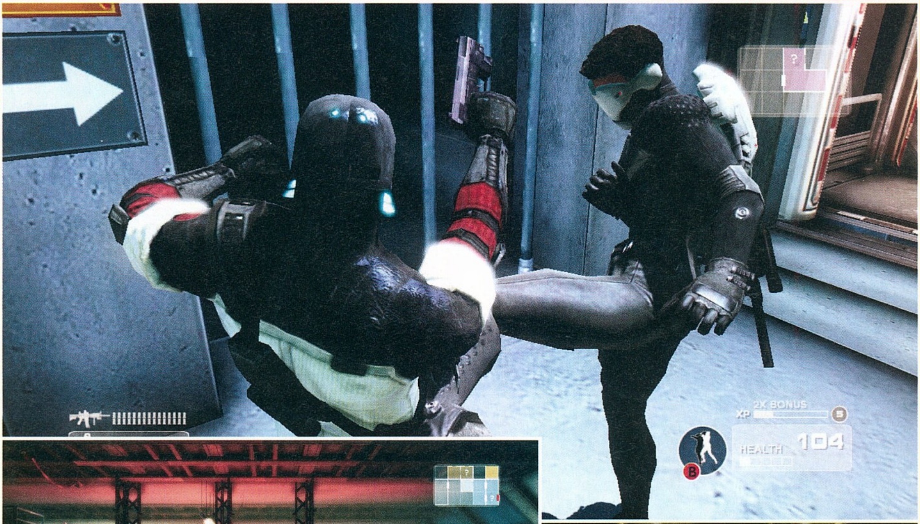
Jason Fleming azt hitte, szokványos hegymászásra indul: szép táj, szép felszerelés és még szebb hátsó fenék társaságában. De játékhősként az élet nem ilyen egyszerű, a romantikusnak induló piknik egy másodperc leforgása alatt rémálommá válik: a hegy mélye nem a hempergés ideális helye, hanem egy titkos katonai bázis rejtekhelye, így a szeretni kívánt hölgyet letartóztatják, Jason pedig úgy akarja megtorolni a dolgot, hogy megöl mindenkit, felrobbant mindent és közben még a világot is megmenti.

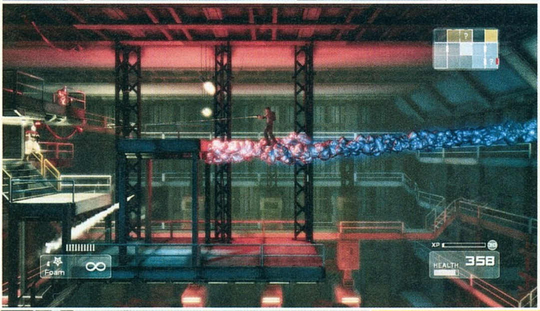
Éééés, nagyjából ennyi… a Shadow Complex mögött bár (papíron) Orscon Scott Card és annak Empire regényciklusának világa áll, de a SC mégis csípőből hozza a nyolcvanas éveket idéző komplexitást a történet szintjén. Ami egy retro hangulatú játék esetében pozitív dolog: bár a SC minden szempontból bugyuta és gyengén megírt sztorija a legkisebb mértékben sem köti le a figyelmet, de így legalább a játékmenet kiteljesedhet, és végül elviheti a hátán az egészet. Mint a régi szép időkben…

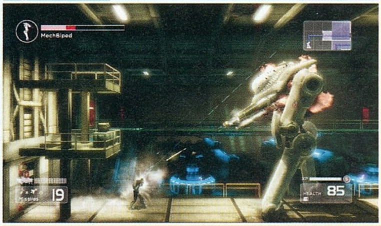
Az angol (fórumozó) a stílust nagyon szépen Metroidvaniának hívja. A magyar erre szót nem ismer, de remekül le tudja írni: egy olyan 2.5D-ben futó akció-kaland hibrid, ahol a térkép újabb és újabb szekciói a megszerzett tárgyakkal, fegyverekkel válnak elérhetővé. Játszottál valaha is a Metroid- vagy a Castlevania-széria valamelyik részével? Akkor

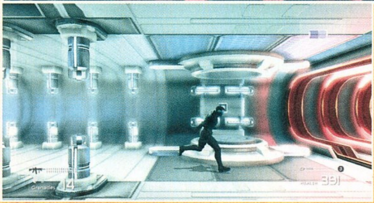












tökéletesen képben vagy, mínusz az űrkalózok/élőholtak persze. A Shadow Complex hőse a modern Amerikában kalandozik, első körben egy zseblámpával. Ez nagyon hasznos találmány, mivel nem csak a sötét folyosókat világítja be, de még a szétlőhető tereptárgyakat is jelzi, eltérő színnel kódolva a szükséges felszerelést. A sárga aurás szellőzőnyílások pár lövés után megadják magukat, a lilákat csak robbanó géllel lehet lehámozni, a vörösöket csak rakéta tudja lerobbantani és így tovább.

Minden idők egyik legjobb letölthető játéka, kár, hogy egy kicsit nem ad több kihívást...

Az, hogy pontosan hol és mit kell használni eléggé egyértelmű, ráadásul még mocskosul ötletes is – a SC letölthető játékokat meghazudtoló bő öt-hat órás első nekifutása alatt remekül kombinálja a dolgokat, folyamatosan nyitva fel a térkép újabb és újabb részeit, remek karakterfejlődéssel és megállás nélküli előrehaladással. A felfedezés nagyon kifizetődő, a térkép minden szegletében és titkos helyein elszórt bónuszcsomagokkal találkozhatunk, így javítva egyes fegyvereink tárméretén, maximális életerőnkön és pajzsunk erősségén. A titkok száz százalékot felmarkolni elsőre egyáltalán nem lehetetlen, csak épp nagyon sokáig tart. És nem a nehézség miatt, a SC még nehéz fokozaton sem izzaszt meg különösen, ami üdítő a stílus többi darabjához képest, de épp emiatt üvölt azért, hogy már az első próba is magasabb szinten történjen. Főleg, mert úgy szorzódik a szerzett tapasztalati pontok mennyisége – azt pedig szeretjük.

És a masszív bossfightokat is, a Metroidvania-örökség remek hozadéka a masszív, változatos és széles palettán mozgó förondaságok szerepeltetése, de a SC ezen a téren elbukik – egész képernyőt betöltő rondaságok ugyan akadnak, de leverni őket több, mint egyszerű. Mert fegyvereink erősek: két tucat rakéta vagy gránát bármit az utolsó csavarig lebont, eltörölve ezzel a taktikázás szükségességét. Ami a sima akciónál már messze nem baj, a rosszfiúkat pár golyó vagy egy ütés is a padlóra küldi, bármelyik síkon is legyen; a SC előszeretettel ugrik ki a fix kétdimenziós játékteréből, rögzített fegyverek használata esetén akciójátékos nézetbe váltva. Látványos és intenzív, ahogy az SC maga is: a retro alapokra húzott Unreal Engine 3 dobozos játékok színvonalát elérő effektekkel és részletgazdagsággal hajigálja a képernyőre az acélfolyosókat és az erdős szakaszokat, megmutatva azt, hogy a kis méret nem feltétlen jelent korlátokat.

Kettőezer nyolc talán legjobb letölthető játéka a 2.5D-s síkon mozgó Bionic Commando remake volt, kettőezer kilencé pedig a szintén 2.5D-s síkon mozgó Shadow Complex. Nem egyszerű múltidézés, hanem egy mára már archaikus játékdesign visszapofozása a rivaldafénybe – annak minden hibájával és bájával együtt. A stílus lehet, hogy a Metroidról és a Castlevaniáról kapta a nevét, de az biztos, hogy nem csak a távoli űrben és a közeli Romániában, de a napfényes Kaliforniában is megállja a helyét.

értékelés 8

Az E3 előtt a hajdan szebb időket megélt LucasArts döbbenetes bejelentést tett a kalandjáték kedvelők számára: az epizodikus továbbgondolás mellett felújítják a klasszikus kalandjáték-sorozat, a Monkey Island legelső tagját is! A point'n click kalandjátéka alfája és ómegája, a SoMI egy évtizedre definiálta a stílus alapköveit: akkoriban história legszebb korszakába, mikor a mai háromszáz fős óriáscsapatokkal ellentétben elég volt két-három kreatív agyalágyult is, hogy élvezetes, klasszikussá nemesedő programokat alkosson. A hozzám hasonló veteránoknak a játék pedig tökéletes nosztalgiát jelent az általunk annyira hiányolt, ám soha el nem feledett korszakba.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND SE

Nagykorú kalandjáték fiatal rajongókat keres. Jelige: hasfalszaggató röhögés.

KIADÓ **LUCASARTS**
FEJLESZTŐ **LUCASARTS**
ÁR **800 MSP**

forradalminak számító irányítási rendszere, és legfőképp bájosan debil fejtörői és pazar, hasfalszaggató párbeszédei túlzás nélkül egy új korszak kezdetét jelentették 1990-ben.

Na de mit jelent ugyanez a játék 2009-ben? A fiatalabbak számára történelemórát a játék-

Az immár emberi mércével is nagykorúnak minősíthető klasszikus tartalmi részéhez egyáltalán nem nyúltak a LucasArtsnál, egyedül a grafikát turbózták fel az új évezred színvonalára. Bár mai szemmel ez még mindig nem mondható kimagaslónak, a régi stílust valamelyest megőrizve, végül is korrekt munkát végeztek. A másik, ennél talán még jelentősebb, elvárható fejlesztés, hogy immár van szinkronjuk a karaktereknek! Könnycsepp gördült le szememből, mikor meghallottam ismét Dominic Armatót Guybrush-ként, de a többi fő karakter, így Elaine, vagy LeChuck szinkronszínésze is ugyanaz, akiket a későbbi részekben hallhattunk.

Aláfestésként megmaradtak Micheal Land klasszikus dallamai, bár ezeket teljes egészében újravették, elvégre akkoriban jó esetben három hangcsatornán prüntyögött csak Amigánk speakerje. A nosztalgiázók számára külön öröm, hogy egy gombnyomással bármikor visszaválthatunk a régi grafikára – azért kár, hogy itt a szinkronhangot nem tudjuk bekapcsolni – a stílussal most ismerkedők számára pedig egy beépített, többszintű segítő rendszer aktiválható elakadás esetén. (Bár az újoncok inkább kutassák fel az 576 KByte egy ősi számát, benne CoVboy tizenkét oldalas végigjátszásával.)

A SoMI SE olyan, mint egy zseniális könyv újrakiadása szebb borítóval, minőségi papíron, új ábrákkal. Ahogy a könyvek sem avulnak el, úgy a Monkey Island első része sem vesztett vonzerejéből. Remélem, a mai, rohanó világban is számos új rajongót tud szerezni magának, no és persze várjuk szeretettel a későbbi részek felújításait is! **értékelés 8**





DEFENSE GRID: AWAKENING

KIADÓ **HIDDEN PATH** FEJLESZTŐ **ASPYR**
ÁR **800 MSP**

Színtiszta toronyépítős, bázisvédős játék, alig egy-két extrával a stílus alapjain túl – és mégis élvezetes, köszönhetően a fifikás pályáknak és a változatos tornyoknak. A pályákat teljesíteni általában nem nehéz, de tökéletesre megoldani őket – na ezzel elszórakozunk egy darabig. Kár, hogy a grafikus design ilyen gyenge, mert a jó irányítás és a PC-s verzióhoz képest plusz pályák remek csomagot alkotnak. **értékelés 7**



TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **UBISOFT SINGAPORE**
ÁR **800 MSP**

Az eredeti igen népszerű volt Xbox Live-on, köszönhetően az amerikaiak nosztalgiázásának – a felújítással azonban látszik, hogy a Turtles in Time nem volt egy jó játék. A klasszikus Streets of Rage koncepciót követi, megyünk balról jobbra, leverve az ellenfeleket. Akik, az időutazós sztorinak hála cowboyok és nindzsák is lehetnek, kihívást azonban egyikük sem nyújt; ahogy a főellenfelek sem. **értékelés 4**



INVINCIBLE TIGER: THE LEGEND OF HAN TAO

KIADÓ **NAMCO BANDAI** FEJLESZTŐ **BLITZ ARCADE**
ÁR **800 MSP**

Egy kicsit a Super Smash Brosra emlékeztet a játék: egy kötött, kétdimenziós pályán kell leverni ellenfeleinket. A gond az, hogy itt mindössze egy karakterünk van, alig néhány támadásfajtával, és gyakorlatilag az ellenfél-típusok sem mutatnak eltérést az okozott sebzésen és életerejükön túl. A történet említést sem érdemelne, a látvány közepes, a 3D-s látványhoz pedig speciális tévé kell(ene). **értékelés 5**



TRIALS HD

Egy kétdimenziós akadálypálya, egy motorkerékpár és egy óra – ennyi is elég az élvezethez (és a hajtépéshez)!

Nincs sok dolog a Trialsban, de ennyi is elég az eddigi legjobb Live Arcade-es versenyjátékhoz. Az irányítás alapjai döbbenetesen egyszerűek: a kontroller hátsó gombjaival tudjuk adagolni a gázt és a fékerőt, míg az analóg karral motorosunk súlypontját tudjuk helyezni. Ez a spártainak tűnő irányítási rendszer azonban egészen elképesztő mélységeket nyújt, nem csak a félelmetesen jó fizikának, de az ötletes, fokozatosan nehezedő pályáknak is köszönhetően.

KIADÓ **REDLYNX**
FEJLESZTŐ **REDLYNX**
ÁR **1200 MSP**

Gyakorlatilag nincs más dolgunk, minthogy adott idő- és hibahatáron belül eljussunk a pálya elejéből a végébe – bajnokságok esetén pedig több helyszín van egybefűzve, és az összesített eredményünknek kell bizonyos értékeken belül maradnia. Három különböző érmet nyerhetünk egyre jobb teljesítményünkkel, az igazi ösztönző erőt azonban barátainkkal való versengés jelenti (folyamatosan látjuk, ha egy barátunk megjavította időnket valamelyik futamon).

A pályák öt nehézségi szintbe vannak besorolva, és a kezdeti kisebb-nagyobb ugratókat hamar felváltják a hatalmas visszafordítók, a szupermeredek lejtők és emelkedők, és a némiképp alakítható, rombolható pályarészek. Nehéz pontosan körbeírni, milyen változatos pályaelemeket sikerült a fejlesztőknek belepakolniuk a Trials HD-be, mindenesetre az biztos, hogy a középső fokozattól kezdve már kombinálási készségünkre is szükség lesz a kézügyességen felül.

Szerencsére a legjobb ötezer teljesítő visszajátszása mentésre kerül, így ha nagyon elakadnánk egy-egy pályán, megnézhetjük, hogy a profik mit és hogyan is csinálták ugyanott. Ráadásul a „kuliszszatitkokba" is egyből betekintést nyerünk, hisz nem csak magát a futamot látjuk, de a pontos gombnyomásokat is. A nehézséget jól mutatja, hogy Sasa és én hetekig egyetlen egy extrém pályát sem tudtunk végigvinni, és a legdurvább achievement eléréséhez – a világelsőnek – is egy hónap kellett…

Idővel új, egyre erősebb motorokat nyithatunk meg, személyre is szabhatjuk őket (no azért igazi, motorba hatoló tuningról nincs szó – de ez nem is hiányzik), sőt, még saját pályákat is létrehozhatunk, bár ezeket sajnos csak barátainkkal oszthatjuk meg. A számtalan eszement minijáték a Plants vs. Zombies készítőinek kreativitását idézi, a grafika kellemes, a pörgős drum and bass aláfestés pedig maximális hangulatot biztosít. Ha a parányi hibák után is újraindított pályáktól nem ver ki a víz, ha imádod a kihívásokat, ez az N+ óta a legjobb XBLA-játék a számodra. **értékelés 8**







MARVEL VS. CAPCOM 2

KIADÓ **CAPCOM** FEJLESZTŐ **BACKBONE**
ÁR **1200 MSP**

Ha anno, játékteremben vagy DC-n nem játszottál vele, nem biztos, hogy elkap a hangulata, pedig pixelessége, oldschool körítése, zenéje ellenére a Marvel vs Capcom 2 még ma is egy remek, kiegyensúlyozott verekedős játék. A Marvel-hősöket és a Capcom különféle szereplőit is tartalmazó játék 56 karakterével, háromfős csapataival és a vadonatúj online móddal gyakorlatilag mindent tud, amit a stílustól elvárunk – de ha nincs a kezedben az összes kombó, gép és ember ellen is szívni fogsz… **értékelés 8**



SPLOSION MAN

KIADÓ/FEJLESZTŐ **TWISTED PIXEL**
ÁR **800 MSP**

Őrületes platformjáték, ahol egyszerű ugrás helyett felrobbanthatjuk laboratóriumban kikísérletezett hősünket – ez a továbbjutás és a pusztítás legfőbb módozata is. Az 50 pályás (plusz még ugyanennyi, kooperatív-módra kitalált helyszín) játékban az időzítés, a kézügyesség és a logikai képességünk is megmérettetik. Az önpusztítás eredeti koncepció, a fejlesztők remek humora pedig a játék minden porcikáját nézve megnyilvánul. Sok „ugrást" tízszer is meg kell próbálnod, mire összejön, erre készülj fel! **értékelés 8**



YO-HO KABLAMMO!

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **UBISOFT SINGAPORE**
ÁR **800 MSP**

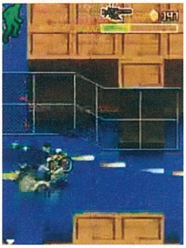
Talán az eddigi legsikertelenebb játék az Xbox Live Arcade eddigi történelmében – és túlárazottsága, sekély lehetőségei miatt ez valahol érthető is (még akkor is, ha vannak sokkal rosszabb játékok is a hálózaton). Egy kalózos környezetű deathmatch-játékról van szó, nehezen megszokható irányítással, sok robbanószerrel és aljas gépi ellenfelekkel. A trükkösebb – például krákennel feldobott – pályák nyújtanak némi változatosságot, de a tény nem változik: 400 pontért kellett volna kiadni… **értékelés 3**



NIGHT AT THE MUSEUM BATTLE OF THE SMITHSONIAN

KIADÓ **GAMELOFT** | tyler | 8.0

Ökölszabály: egy, a szélrózsa minden irányába portolt videojáték minősége a legtöbb esetben az azt meghajtó hardver teljesítményének csökkenésével egyenesen arányban zuhan. Talán érthető, hogy ezek után miért kezdtem el sikoltozni, amikor a Nintendo DS-re készült átirat borzalmai után a mobilos verzióról készülő ismertetőt is nekem ítélte a véletlen. A telefonos Night at the Museum azonban, noha „csak azért is szerelem"-reakciót nem váltott ki, iskolapéldája a szabályt erősítő kivételeknek.



A szörnyű kétdimeziós platformjáték egy nagyon kellemes, felülnézetes-izometrikus mászkálós anyaggá változott; noha a felütés ugyanaz, mint a kézikonzolos port esetében – vagyis egy múzeum megelevenedett teremtményeivel szemben kell helytállnunk –, a kivitelezés visszataszító mivolta, az ötlettelenséget bizonyító, bárgyú idea-lopások és a fantáziátlanság szerencsére távol maradtak. A grafika stílusa a kései amigás, korai PC-s klasszikusokat idézi: színpompás, ízléssel pixelezett, részletekbe menően kidolgozott. Alapvetően ügyességi elemeket felvonultató akciójáték, kaland-elemekkel – noha komoly agytornákra nem kell számítani –, de a felépítés nem egy elcsépelt sablont követ, hanem az adott szituációkhoz igazodva biztosítja a változatosságot.

Noha a stílus alapvetően különbözik, mégis az Another Worldre asszociálhatunk (pedig a két játék közti minőségi differencia akkora, mint a Vörös Szikra magnó és a Lynn erősítő között): jelen van az egy akciógomb használata és a korlátozott mozgásrepertoár, ám a feladatok



változatosságának köszönhetően ez nem korlátozásnak minősül, hanem a dinamizmust biztosítja. Kapcsolókkal aktiválható liftek, csáklyával agyonverhető, rögzített útvonalon haladó ellenfelek, az ügyességet is megtornáztató platform-elemek, ügyességi részek, motorozás, kulcskeresgélés, gyűjthető kincsek, és a minden helyszínen jelen lévő változatosság. Ha eltekintünk attól, hogy a töltési idő kissé hosszadalmas, a kihívás pedig jóformán nemlétező, még mindig pozitív a mérleg – a címmel kapcsolatos korábbi rémlátomások után pedig egyenesen az év egyik legkellemesebb meglepetése. ■

MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Stranded – Mysteries Of Time

KIADÓ **GLU MOBILE**

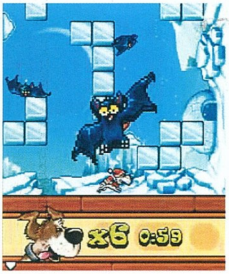


A Lost in Blue gyermekeit terminátorszerű, mokány főhősre cserélik – egy hozzácsapott doktori címmel ellensúlyozva a kígyúrtsággal kapcsolatos sztereotípiákat –, majd az időutazás zseléjével nyakon öntve kínálják a nyomokban hasonló játékmenettel bíró anyagot. Hogy fogyasztható-e? Emésztési zavarokkal és émelygéssel tarkítva, de igen: a tartalmi oldalon pozitív irányba billentik a mérleg nyelvét a változó napszakok, a horgászási és növényültetési lehetőségek, a gyűjthető tárgyak. Jó ötlet a számos bebarangolható korszak, tetszetős a részletesen kidolgozott, ál-3D-s terep és a mobiljátékokhoz képest szokatlan mélységekig kiglancolt történet, de a technikai kivitelezés (nyögvenyelős, akadozó képfrissítés, késleltetett reakcióidővel megátkozott irányítás) tönkreteszi a pozitív élményeket – nagy kár érte. ■

TYLER **5.0**

Crazy Cats

KIADÓ **GLOBALFUN**

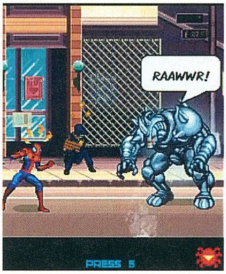


A hülyeség és a fantázia nem ismer határokat – a Crazy Cats, azon túl, hogy ennek a két kritériumnak megfelel, még a gravitációs törvényeknek is fittyet hány. A dörgés: a Bark névre hallgató blökit irányíthatjuk egy négyfalú pályán, ahol a gravitáció viszonylagos: mindig az az oldal a talaj, ahol éppen mi állunk, a tömegvonzás pedig ehhez igazodik. A négyzet alakú blokkokkal, ugratókkal és egyéb elemekkel tarkított szinteken a macskák lepotyogtatása és leugatása (szó szerint ugyebár) lesz a célunk – a változatosságot a pályafelépítés egyre rafináltabbá válása biztosítja. A newtoni törvények mellőzése egy roppant élvezetes anyagot eredményezett: olyat, amely bárhol előkapható, kis dózisokban fogyasztva is élvezetes, hamar kiismerhető és remekül irányítható – az Úristen is mobiljátéknak teremtette. ■

TYLER **7.0**

Spiderman: Toxic City

KIADÓ **GAMELOFT**

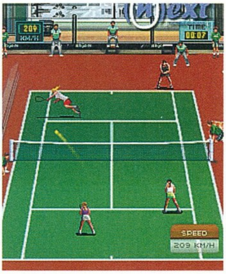


Az alkotók szeme előtt valószínűleg a Spiderman betűtípussal felvésett „Képregényhős!" szó lebegett a fejlesztés során, ugyanis semmit nem tettek meg, hogy a fenti médium előnyeit kihasználó, de azon túlmutató anyagot készítsenek – a Toxic City ugyanis mobiljátékhoz képest szokatlanul igényes és szép, a képregényhez hű betűtípust használó, a főhősre jellemző humoros szövegeket felvonultató anyag. Ezen felül azonban csak egy „tizenkettő egy tucat" Streets of Rage-klón, ami a falmászós részeknél Donkey Kong szeretne lenni, az átvezetőnek csúfolt jelenetek pedig inkább a Hanna-Barbera rajzfilmek stílusát idézik, mint Peter Parker kalandjait. Izgalmakat csak az irányítással folytatott küzdelem jelenthet, amihez minimum nyolc póklábra lenne szükségünk – és nem, bármennyire is úgy tűnhet, ez egy Spiderman-játék esetében sem autentikus húzás. ■

TYLER **3.0**

Roland Garross 2009

KIADÓ **GAMELOFT**



„Mit lehet kihozni egy mobilos teniszjátékból?" – kérdezheti az avatatlan, amire a Gameloft megpróbál válaszokat találni. „Tartalmas karriermód, testreszabható játékosok, ötféle minijáték, világbajnokság, az elődhöz képest javított mesterséges intelligencia. A mozgásrepertoár is színesebbé vált: a fonákok és szervák még mobilon is szokatlanul kényelmesen kivitelezhetők, a grafikai motor pedig folyamatos képfrissítést és a platformon szokatlanul jól áttekinthető, minőségi látványt présel ki magából" – hangzanak az érvek, melyek az önreklámozós felhang ellenére sem minősíthetők hazugságnak. De ha már ragaszkodunk az igazsághoz, meg kell kérdeznünk: „És hogy viszonyul ez a játék a Virtua Tennis 2009 mobilverziójához?" – erre pedig csak a hallgatás lehet a tisztességes válasz. ■

TYLER **7.0**





Holy Invasion Of Privacy, Badman! What Did I Do To Deserve This



ALAPOZÓ Szentéletű lovagok indulnak gonoszt irtani a föld mélyére, megpróbálva végleg elűzni a terrort a Szent Földről – a probléma csak az, hogy a gonosz most te vagy!

Minden idők legőrültebb játékcíme minden idők egyik legszórakoztatóbb PSP-játékának dukál. A központozásnak, az almondatoknak és az őrületnek adózó Holy Invasion… felkapott stílusban próbálkozik egy feltámadni készülő platformon. Támadnak a 8-bites hősök és démonok.

KISVAKOND, SZARVAKKAL

A zsáner – tower defense, azaz toronyépítős bázisvédelem – eddig többnyire szűk játéktéren, kötött szabályrendszerrel üzemelt; „márpedig tornyot csak a meghatározott helyekre építhetsz". A Holy Invasion nem ilyen, nevezzük a tower defense címek szabad homokozójának: nagy és széles játéktér áll rendelkezésünkre, szabadon túrható alagutakkal. Merthogy az igazi gonosz a föld mélyén lapul, de nem mindegy, hogy milyen körülmények között. A feladatod egy katakombarendszer kiépítése: adott mennyiségű „ásásponttal" tüntetheted el a pályát alkotó kockákat a térképről, folyosókat és termeket hozva létre ezáltal. A dolgot bonyolítja, hogy ezzel párhuzamosan egy jól működő, önfenntartó ökoszisztémát is ki kell, hogy alakíts. A Badmanben nem vásárolod a lényeidet, hanem megvárod, míg kifejlődnek, „idecsalogatódnak" – ehhez viszont tápanyag kell. A dolog elsőre nagyon egyszerűnek tűnik, lényt úgy kreálhatsz, ha a tápanyagban gazdag építőkockákat szétrombolod. A nehezítés? Az egységeidnek táplálkoznia kell, és kannibál népség lévén általában egymásból falatoznak. Legalábbis részben, két ugyanolyan egységtípus nem fogja egymást rágcsálni, egy a tápláléklánc alsóbb részén található szörnyszülöttet viszont minden további nélkül megvacsoráznak. Ha elfogy a tápanyag, akkor az egységek elkezdenek elhullani, tápanyagukat visszajuttatva a közeli kockákba. Eléggé bonyolult? Ez még nem minden, magasabb szintű egységeket úgy nyerhetsz, ha egy területen fókuszálódik az elhalt lényekből kinyelt tápanyag – a nem átlátszó, mélyfehér kockákból kardos gyíkember, magasabb szinten akár már sárkány is előbújhat.

A cél az egyensúly megtalálása – ha nincs elég lárvád, akkor a gyíkembereid gyorsan elhaláloznak, ha viszont visszafogod a fejlődést, sokkal kisebb lesz a sereged. Ráadásul az evolúciót erősen befolyásolja a labirintusod felépítése: a lények faltól falig közlekednek, a nagyobb területeket így célszerű hanyagolni és érdemesebb kisebb folyosókban gondolkodni. Hogy pontosan milyen forma és milyen stratégia a nyerő azt neked kell megtapasztalnod, a Holy Invasion a lehető legfókuszáltabb és -sallagmentesebb tutoriált kínálja, csak és kizárólag az alapvető funkciókat elmagyarázva, kvázi semmiféle segítséget nem nyújtva. Ami nagyon nem jó, a program ugyanis erősen becsapós hazárdjáték, az első két-három pályát gond nélkül, alig fél perc alatt befejezheted, utána viszont vért fogsz izzadni a túlélésért, hiába ugyanaz mindig a feladat (a felszínről érkező hősök legyilkolása és a gonosz föld alatt tartása). Mentés nincs, a kampányt kénytelen leszel egy ültőhelyedben végigvinni. Ami érthető, hiszen mindig az aktuális járatrendszertől függ a végkimenetel – és ez hosszútávon kissé frusztráló.

adatlap

kiadó **nis**
fejlesztő **acquire**
platform **psp**
megjelenés **okt. 1.**
multiplayer **nincs**

Csak akkor ajánlott, ha képes vagy szembenézni a kudarccal – e játék aztán nem fogja a kezedet…



Oktatásnak írja, de gyakorlatilag ez már a mély víz bejárata…

MÚLTIDÉZÉS

A tálalás legalább elsőrangú és stílusos, a Holy Invasion 8-bites grafikát imitálva marad az egyszerű, letisztult és kellőképpen pixeles látvány mellett. Teszi mindezt minimális hangaláfestéssel, annál több szöveggel – a Holy Invasion nem csak vicces de maradéktalanul egyedi is, az egy mondatba sűrített popkulturális idézetek kategóriájában vezető szerepet tölt be. Kár, hogy ennek élvezetéhez könyörtelen és segítő jobbot nem nyújtó hadviselés kell. A Holy Invasion egyedi, mély és összetett játék – kár, hogy ez túl későn derül ki róla. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden idők legőrültebb játékcíme az elmúlt évek egyik legstílusosabb és legegyedibb stratégiájában. Kár, hogy túlságosan nehéz és túlságosan összetett ahhoz, hogy szélesebb körben hódítson!

w **7.0**











ALAPOZÓ Valóra válik a Final Fantasy-rajongók nedves álma; a Kozmosz és a Káosz seregeinek szolgálatában felvonultatják a Square Enix teremtette univerzum(ok) legpatinásabb karaktereit.

A „crossover" játékoknak, ha nem is divatja, de mindenképpen múltja és hagyománya van. (Gyorstalpaló: ez a valamilyen formában közös nevezőre hozható, de alapvetően nem egy univerzumba tartozó karakterek szerepeltetését jelenti.) Capcom vs SNK, Mario & Sonic at the Winter Olympic Games, Kingdom Hearts – noha a lista nem végtelen, most megállunk, miután megemlítjük a közelmúlt komoly sikereket arató szupersztárját, a Super Smash Bros. Brawlt, és mementóként szánunk egy félmondatot a Soul Calibur galaktikus vendégszereplőinek is. A Dissidia Final Fantasy vasalt csizmában rúgja be a lehetőségek ajtaját, amitől minden rajongónak beindul a nyálelválasztása – ugyan, ki ne eresztené össze Terrát és Ultimeciát egy elegáns csajbunyó erejéig? Hogy festhet egy Exdeath-Squall párbaj? Ki ne látná szívesen, amint Sepiroth kíméletlenül keresztülszúrja Tidust vagy Zidane-t a Masamunéval?!

adatlap

kiadó **square enix**
fejlesztő **square enix**
platform **psp**
megjelenés **szept. 4.**
multiplayer **2**



Squall kevésbé idegesítő, mint a FF8-ban – mert szerencsére keveset beszél

KI KARDOT RAGAD...

A Dissidia nem verekedős játék. Noha a küzdelemre, az akcióra, a párbajokra épít, felrúgja a bunyós anyagok alapszabályait, hogy a Square Enix által megálmodott RPG-k szisztémájából kovácsolt rendszerrel pótolja a kieső összetevőket. A vérvonal nyomot hagy a játékon; bár a kombók bevitelekor sokszor találkozhatunk reflexekre építő QTE-szekvenciákkal, sok időt fogunk a menüben turkálva tölteni, miközben a karakterünk felszerelését és képességeit finomítgatjuk. (A győzelmekért itt is különféle tárgyakat kapunk, amelyek a harci képességeinket befolyásolják.) Megrémülni nem kell, mindezektől függetlenül a Dissidia valós időben zajló küzdelmekkel csábít, ahol egyszerre egy ellenféllel akaszthatunk bajuszt, de mindezt teljeskörű 3D-s



Kár, hogy minden régi FF-ből csak két karakter tűnik fel – tudtunk volna még válogatni

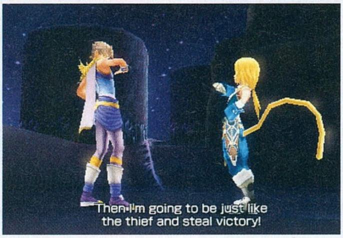












■ Sajnos a sztori – az intrót leszámítva – nem sok érdekességgel kecsegtet



mozgásszabadság mellett kínálja. Sokkal inkább arénaharc, mint a megszokott csetepaté.

Az ellenfél életerő-csíkjának nullára apasztása mára már kényelmes ipari standarddá vált, így épp ideje volt megpiszkálni. Kétféle támadással rendelkezik mindenki – HP és BP (Bravery Point): a HP támadások az ellenfél életerejét csökkentik, míg a BP-pofonok a Bravery szintjét csapolják meg. Energiavámpírként ez utóbbi esetben a leszívott BP-t a saját kontónkhoz írhatjuk, amire szükség is lesz: a BP szintje határozza meg, hogy milyen erős lesz a HP támadás, amelyeknek az alkalmazása viszont a BP-t csapolja meg. Ha az ellenfél BP-jét nullára/negatív tartományba apasztjuk, esélyünk nyílik a villámgyors kivégzésére (azaz a Critical támadás bevitelére), látványos kombókkal tehetjük el láb alól a rosszakarónkat. Csavaros, a taktikázásra bőséges teret hagyó rendszer (és közérthetőbb a gyakorlatban, mint papíron vázolva). Az egészre a pályafelépítés teszi fel a koronát: a tereptárgyak között látható vonalakra a Háromszög megnyomása után pattanhatunk fel, így lovagolva meg a láthatatlan hullámokat – ezzel meggyorsíthatjuk a közlekedést, és pontosan időzíthetjük helyezkedést követő támadásokat.

■ Na igen, a grafikusok java része a konkrét harccal foglalkozott…





Van itt meló...

Tonnányi titkot nyithatunk meg a játékban: egy végigjátszás után aktiválódik a Theater, ahol az átvezető filmeket tekinthetjük meg; a múzeum és a visszajátszások behozatalához két Destiny Odyssey sztorit kell teljesítenünk, az egyes játékmódok kipörgetéséért tucatnyi zene lesz a jutalmunk, az összes Chaos és Cosmos Report begyűjtése pedig a 22-es számú titkos epilógussal jutalmaz – a játék teljes kipörgetése hónapokig is eltarthat.

A Dissidia legnagyobb hibája, hogy nem képes változatossá tenni amúgy igen látványos küzdelmeit

... KARD ÁLTAL VÉSZ EL

A Final Fantasy-rajongóknak a Dissidia szaftos csemegéktől roskadozó svédasztalt jelent: a karakter-testreszabási lehetőségek, a kéttucatnyi szereplőt felvonultató repertoár, a szívszorító-szájtátó minőségű átvezető jelenetek és a modern, friss játékrendszer mind piros pontot érdemelnek. A bezúzásra feljogosító minőséggel megátkozott satnya FF-spinoffok tömkelegéből a Dissidia toronymagasan kiemelkedik, ám az öröm nem felhőtlen – különösen akkor, ha némileg elfogulatlanul (azaz nem rajongói rózsaszín szemüvegen keresztül) szemléljük a készterméket.

A közvéleménykutatással foglalkozó Gallup intézet ars poeticája szerint a reprezentatív mintavételhez nem tömegek kellenek, hanem gondosan megválasztott célcsoport, mondván: „Ha egy kondér leves jól ki van forralva, egy kanálnyi kóstoló alapján meg lehet állapítani, hogy milyen az íze." A Dissidiára ez a megállapítás pontosan illik: szinte minden összetevőjére igaz, hogy elsőre fanyar, ám a szájpadláson egzotikus, csípős utóízeket hagyó anyagról van szó, és csak lenyelés után döbbenünk rá, hogy nyers csemegét kóstoltunk. Az intro komótos felvezetésének altató hatása néhány perc után az Advent Children megszégyenítő dinamikával pergetett összecsapásba vált át, ám ez csak látványkoktél, elvégre nincs konkrét történet, amit felvezessen – az alkalmanként bevágott snittek és a sztorimód narrációja csupán a felépítményt lazán összetartó habarcs. A zenei aláfestés kezdetben szívmelengető, hála az okosan megválasztott főtémának, ám később hallhatunk sablonos, egysíkú dallamokat is. A karaktermodellek és a terep kidolgozottsága a közeli kameraállásoknál káprázatos látvánnyal kényezteti a szemet, de harc közben ebben nem gyönyörködhetünk: elnagyolt tereptárgyak között légdeszkázunk, csillogó varázslatokkal kínálgatva az ellenfelet. Ha már itt tartunk: a küzdelem első pillantásra kaotikus, némi elmélyedés után tartalmasnak tűnik, később azonban megmutatkoznak a hiányosságai is: okosan kidolgozott alapokra épül, de néha feleslegesen túlbonyolítottnak, szétesőnek és kiforratlannak hat.

Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a fenti morgolódás ellenére a Dissidia bizonyos vonatkozásban előremutató, bátor kísérlet; nem hamvába halt próbálkozás, hanem finomításra érdemes ínyencfalat. Az akció- és RPG-elemek mixeléséből „se hús, se hal" csemege született, de a fanservice-mártásban tunkolva bőven fogyasztható tud maradni. ■

576 értékelés

1 2 3 4 5

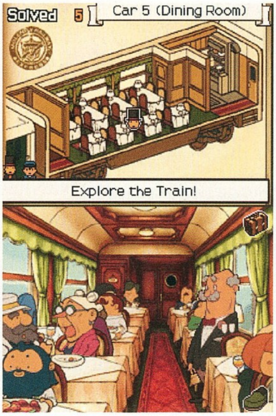
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Térkép nélküli, vakmerő előretörési kísérlet; bár az alany véresre koptatja a lábát a járatlan utakon, jó irányba halad.

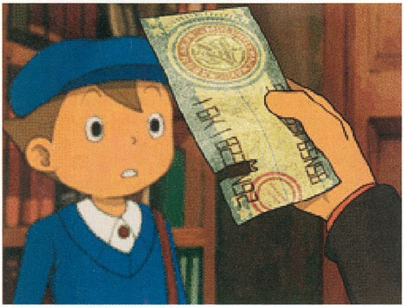
tyler **7.3**







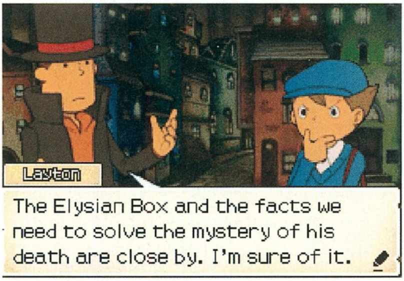
PROFESSOR LAYTON and Pandora's Box



ALAPOZÓ Barangolás a logikai feladványok földjén ezúttal a vonattal. Layton professzor és hű társa ismét felkerekedik, hogy fejtörőket megoldva nyomozzon egy mitikus tárgy után.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **level-5**
platform **ds**
megjelenés **szept. 25.**
multiplayer **nincs**

Márpedig léteznek játékok, melyek szinte egymagukban meghatároznak egy platformot, még példát hozni is könnyű: ami az Xboxnak a Halo, az a GameCube-nak a Wind Waker volt – de említhetnék a World of Warcraftot is, mint „A" mai idők PC-s alkotását. Persze a DS olyan népszerű, oly sok száz játék jelenik meg rá, hogy egyetlen programot nehéz objektíven kiemelni – és ilyenkor jön a saját ízlés, esetleg az eladási táblázatok böngészése a képbe. A Professor Layton esete is ilyen, az első rész megkerülhetetlen monolit a DS-játékok mezején – és számomra pedig különösen kedves alkotás. Szinte csoda, hogy a Level-5 fejlesztői miként voltak képesek évről évre (ez a ritmus sajnos csak Japánra igaz) narrációt fonni egy látszólag összefüggéstelen fejtörő-gyűjtemény köré, hogy aztán azt trilógiává, előzmény-trilógiává majd filmmé duzzasztva csempéssze be a popkultúrába. Hozzánk most jutott el a második rész, és tette ezt töretlen lelkesedéssel, apró finomhangolásokkal.

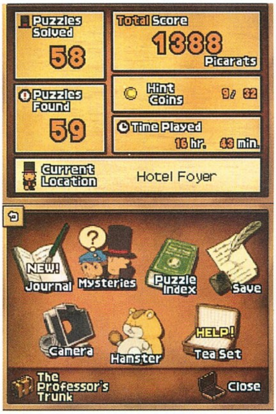


VIDD HÍRÜL VÁNDOR

Layton professzor és Luke egyszer már megoldottak egy nagy rejtélyt, de most egy igazán nagy fejtörővel néznek szembe. Pandóra dobozkája mitikus tárgy, egy igazi antikvitás: állítólag ha valaki kinyitja azonnal szörnyethal. És professzorunk mentora pontosan ezt tette, olyan események sorozatát indítva el, melyek távoli vidékekre kalauzolják hősünket. Szó szerint, Layton és Luke a Molentary expresszvonatra pattanva járnak-kelnek Angliában, eldugott városkákban és falvakban próbálva rátalálni a dobozra és arra, hogy vajon tényleg meghal-e az, aki megpróbálja feltárni a mélyét és titkait.

Lehet, hogy a dobozka fizikai valójában maga nem egy feneketlen mélységű alkotás, de a játékverzió bizonyosan az. Az első rész hatalmas kanállal adagolta a hangulatbombákat, már az átvezető, egész estés anime-okat megszégyenítő minőségű jelenetei miatt is és ezt csak fokozta – dialógusokkal, őrültebbnél őrültebb karakterekkel és egyre vadabb feladványokkal. És ha ezt lehet fokozni, akkor a folytatás meg is teszi, közel 150 új feladvánnyal. A kínálat erősen vegyes (legalábbis a veteránoknak), a Curious Village számtalan kihívása köszön vissza folyamatosan újra és újra, átcsomagolva ugyan, de a régi szabályrendszerrel. Ez egyfelől érthető, a fejtörők száma véges, az alap pedig lehet azonos. Másfelől viszont ott az embertelen mennyiségű tartalom, a Diabolical Box az elődjéhez hasonlóan masszív, nagyon sok órás kaland.

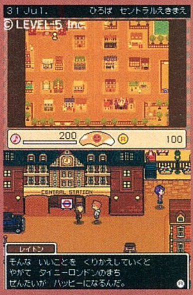
Ráadásul feszesebb is, mint az elődje, fix és az első pár óra után szinte teljesen kiismerhető helyszín helyett ciklikusan változó lokációkkal. Az expresszvonat ugyan szélsebesen szalad át a tájon, de néha tesz kitérőt. Rövideket, de annál izgalmasabbakat, Layton és Luke eszement falvakban barangol, megoldva mindenki problémáját. Merthogy ebben a világban továbbra is mindenki, még az utolsó útszéli árus is logikai kihívásokat ismertet, gyárt vagy akar megoldani, egy segítő jobb – vagyis te, a játékos – pedig mindig jól jön ehhez. A Pandora's Box néha tud nagyon könyörtelen lenni, néha két marokkal szórja a sikerélményt, az viszont biztos, hogy jobban végzi feladatát, mint pár éve. A feladványok tökéletesen belesimulnak a történetbe – ha Laytonék épp egy vasúti kocsiban álldogálnak, akkor nagy eséllyel egy vasúttal kapcsolatos problémával találják szembe magukat, de az étkezőkocsiban már a terítékkel vagy finom falatokkal lesz kapcsolatos a probléma. Vagyis a Pandora's Box már nem csak agyatlanul hajigálja egymásra a kihívásokat, hanem figyelembe veszi azt is, hogy éppen hol tartanak az események.





■ Ha gyermekkorodban sok apró Füles-rejtvényt oldottál meg, akkor a Professor Layton fejtörőinél komoly előnyben lesz részed

Professzor Layton és az előzmény-trilógiák meséje



A Pandora's Box a legújabb hivatalos álláspont szerint a layton-széria ötös számú epizódja – a Star Warsot idéző magyarázat az, hogy a Level-5 második fejtörő-trilógiája előzmény lesz. A Malevolent Flute alcímű negyedik játék – az első epizód – a prof és Luke egymásra találását, barátságkötését meséli el. Ráadásul a szokványos, fejtörős játék kivégzésével megnyitható lesz a London Life nevű, száz órásra saccolt „minijáték" (a kép ebből származik), amelyben a londoni polgárok mindennapjaiba kell vidámságot hoznunk, fejtörők megoldása helyett apróbb feladatok elvégzésével. Megjelenés Japánban jövőre várható, nálunk akkor talán-talán a harmadik – mit is beszélünk, hatodik – epizód jelenik meg...

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH AGYA DOLGOZIK

Az első Layton-játék meghatározó élményem volt, így messiásként vártam az eredeti premierhez képest rengeteget késő folytatást. Sajnos lelkesedésem végül csalódáshoz vezetett, mert bár a Layton 2 rendelkezik mindazon értékekkel és jó tulajdonságokkal, mint elődje, megújulni nem tud. Persze élveztem az új utat, és mindenek felett a kajla karaktereket, de az előző rész óta csak grafikájában változó feladványok csalódással töltöttek el. Persze akinek kimaradt az első rész, az valószínűleg eldurran a gyönyörtől – és ugyanilyen természetes, hogy morgásom dacára azért végigjátszom az új részt is...

A sztorit követni nem nehéz, minden egyes bekapcsolás után televíziós sorozathoz hasonló formában gyorsan eldarálásra kerülnek az eddig történtek, elveszni gyakorlatilag lehetetlen. Nem mintha olyan gyorsan pörögnének az események, a Layton-széria még mindig a gondolkodó, nyugodt ember játéka, aki nem bánja, ha akár másfél-két óra is eltelik addig, míg valami komolyabb, a fővonulatot előre mozdító dráma nem történik. Ez így volt régen és ez így van most is – a Pandora's Box a narrációhoz nem nyúl hozzá, a feladatmegoldáshoz viszont igen. A keret változatlan, a kotta a régi, Layton és Luke még mindig csak úgy juthat a következő helyszínre, a következő karakterhez, a következő nyomhoz, ha előtte megoldja az elébe kerülő kihívásokat. A játék minden lehetséges oldalról támad, teszteli a számítási kapacitást, a logikus gondolkodást, a trükkök keresését és a szerencsét, olykor mindezt egyszerre. Teszi mindezt remek stílussal, látszólag egyszerű, mégis furmányos feladványokkal és opcionális segítségekkel. A három darab tipp még mindig a képernyőkön elszórva található aranyérmékkel vehető igénybe, ha már minden kötél szakad. És garantáltan fog, a Pandora's Box tud nagyon frusztráló lenni, főleg azért, mert a 150 puzzle egy kis része még mindig túlságosan kifacsart és semmiképp sem logikus gondolkodást vagy éppenséggel egyszerű tippelést követel meg és általában ilyenkor a segítségek zöme sem ér semmit, mert nem csak, hogy nem vezetnek rá a megoldásra, de megfogalmazásuk még néha félre is vezethet semmitmondó is. Amikor viszont minden összeáll és minden működik garantáltan arcba locsolja a sikerélményt.

Olyan, mint az első rész. Ez egyben fantasztikus dicséret, másrészt viszont kis szemrehányás is...

HÖRCSÖG A GÉPEZETBEN

Teszi mindezt új minijátékokkal és a nagy talánytörés során nyújtott apró segítséggel – minimálisnak tűnő, de nem elhanyagolható újdonság a jegyzetkészítés lehetősége, egyenesen arra a felületre, ahol a feladványok találhatóak. Innentől fogva eléggé egyértelmű, hogy a labirintusos és számlálgatós problémák gyorsan fölszámolhatóak, ráadásul még papírt sem kell pocsékolni. Elvileg, a Pandora's Boxszal való küzdelem alatt nem csak a hideg élelem, de egy jegyzettömb és egy számológép is hű társ lehet, főleg akkor, mikor a minijátékokra kerül sor. A második rész ezekből is rögtön többet kínál, az egyikben tealeveleket gyűjtve és azokat keverve kísérletezhető ki a tökéletes ízű párlat, a másikban egy alaposan elhízott hörcsögöt lehet lefogyasztani ételek stratégiai pontokra való elhelyezésével, míg a harmadikban egy antik fényképezőgép állítható össze a történet során felszedett darabokból. Ráadásul a trió még hatást is gyakorol a körülötte lévő világra, a tea például remekül felkelti az elbóbiskoló városlakókat.

Akik előszeretettel beszélnek, kilométeres hosszúságú szövegekkel. A Layton kalandjáték vonulata még mindig nagyon erős és még mindig nagyon kidolgozott, a bővebb helyszínválaszték miatt óráról órára képes megújulni, egy másodpercre sem hagyva hátra utánozhatatlan stílusát. A tizennyolcadik századi Angliát idéző stílus, az egész estés anime-ok minőségén futó átvezető videókkal tökéletes kontrasztot alkotó statikus játéktér tökéletes egyveleg, amit a hihetetlenül fülbemászó és eget rengetően tökéletes, főleg hegedűre építő muzsika koronáz meg. Na meg a szinkron; DS-játéktól szokatlanul nagy mennyiségű beszélt szöveget nyom a karakterek ajkára a folytatás, ráadásul nem tucatszínészekkel, hanem a szerepüket ténylegesen eljátszó, igazi brit akcentust felmutató hangzsonglőrökkel. Tény, hogy a legutolsó NPC, vagy az összes mondat nem kapott szinkront, de az elért eredmény és az átlagon alaposan túlmutató mennyiség az odafigyelés és az odaadás jele – a fordítás, lehet, hogy sokat késett, de az biztos, hogy maradéktalanul ellátja a feladatát és tökéletesen teljesít. Ahogy remélhetőleg te, a játékos is fogsz a logikai bukfencezés alatt.

Erre pedig néha erősen szükség lesz, a 20-30 órás kaland alaposan bővelkedik a kihívásban. Kár, hogy a mérvadóbb újdonságokban már nem, a Pandora's Box tisztességes, rettenetesen hangulatos és kellőképpen hosszú folytatás, de a kevés újdonság, a feladványok többszöri újrafelhasználása miatt messze nem olyan fotelbe tapasztó élmény, mint az elődje volt. De a kaland még csak most kezdődik: Layton professzor és Luke jövő nyáron időt utazik. Addig talán lesz idő mindent megoldani! ■



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Professor Layton folytatása lehet, hogy nem nyújt sok újdonságot, de még mindig a DS és jelen generáció egyik leghangulatosabb és legizgalmasabb kalandja – kalandjáték és masszív agymunka egyben!

W **8.0**

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Hysteria Hospital

KIADÓ OXYGEN FEJLESZTŐ GAMEINVEST PLATFORM DS



Betegápolósdi két képernyőn, a Theme Hospital szellemét megidézve. Nem jól, a Hysteria Hospital az elmúlt évek egyik leggépiesebb, legmonotonabb játéka – már ha lehet annak nevezni. Minden vágyad az, hogy három kattintást ismételj újra és újra órákon keresztül? Akkor ez a te játékod, ápolóként nincs más dolgod, mint a beérkező betegeket előbb az általános orvoshoz húzni a stylussal, aztán a diagnózis alapján vagy az ágyba, vagy a masszőrhöz, vagy a röntgengéphez pakolni őket. Mindezt adott időkereten belül legalább ötször-hatszor, egészen a végtelenségig. Ráadásul teszi ezt mindezt hihetetlen gyatra színvonalon, budgetjátékhoz méltó menürendszerrel és GBA színvonalon mozgó grafikával. Ápolónak lenni, hogy nemes feladat, de az biztos, hogy ilyen formában egyenes út a zárt osztály vagy a hullaház felé. Ott pedig nővérekre nincs sok szükség. ■

W **2.0**

G.I. Joe: The Rise of Cobra

KIADÓ EA FEJLESZTŐ FALL LINE PLATFORM DS



Ami nem működött a nagygépes verzióban az… az nem működik itt sem. A G.I. Joe a platformváltással a kamerát is arrébb vitte, teljesen felső nézetből próbálva levezényelni az akciót. Nem sok sikerrel, az irányítás rettenetes, a „futás közben jól lepuskázok mindenkit" összetett hadművelet esélytelen, a gondokat ráadásul csak tetézi, hogy minden ellenfélnek és tárgynak egyfajta láthatatlan széle van, amibe megdöbbentően – és frusztrálóan – könnyű beleakadni. A folyamatos akciót a túlságosan gyakran berakott üres és élettelen dialógusok feleslegesen törik meg, maximális unalomba fullasztva az amúgy sem túl izgalmas játékmenetet, a komplett multiplayerhez szükséges több kártya pedig túlságosan magas követelmény egy ennyire sivár, gyatra, és a szokásos filmadaptációk szintjét éppen hogy elérő próbálkozás esetében. ■

W **3.0**

Harvest Moon: Frantic Farming

KIADÓ NATSUME FEJLESZTŐ NATSUME PLATFORM DS

A megjelent játékok számát tekintve a Harvest Moon lassacskán a Mega Man-széria trónfosztására is törekedhetne; az egyhangúságot stílusbeli változatossággal kívánják oldani. A Frantic Farming ugyanis nem téesz-köntösbe bújtatott cukormázas farmerszimulátor, hanem logikai játék – színesblokk-tologatásra



épülő okoskodás, amely a Harvest Moonból csupán a tematikát (a színes négyzetek egy-egy reprezentatív zöldséghez kapcsolódnak) és az észbontóan cuki ábrázolásmódot kölcsönözte. Sajnos a játék egy bizonyos taktika elsajátítására lett kihegyezve, ami hosszabb távon monotóniába torkollik, a rosszul balanszolt nehézségi szintnek köszönhetően pedig idegbajjal van kikövezve a mestervizsgához vezető út – ugyanakkor a bosszankodást a megnyitható extrák idegnyugtató felhőjátéka elűzheti. ■

TYLER **6.0**

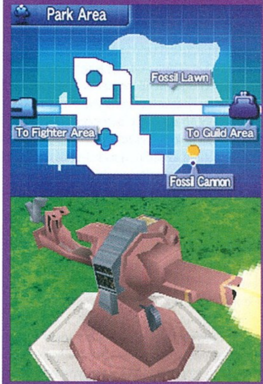


KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ RED MEGJELENÉS SZEPT. 19. PLATFORM DS MULTIPLAYER NINCS

Hosszú percekig röhögtem a szépen alliteráló címen, a mulatságossá fajuló asszociatív hullámok egyfajta Alan Grant vs. Ross Geller paleontológus-párbajra engedtek következtetni, puha festőecsettel, finom savakkal és vésővel megvívott küzdelmek, vaskos enciklopédiák és tyrannosauruslábszárcsontok szállnak a szakkönyvtárak dohos levegőjében, óriási. A röhejhullám csillapulása után elvégzett gyorsfelmérés a (többek között) Gungrave-en és Sakura Taisen DS-en edződött Red Entertainment nevét dobta ki, a további ásatások során pedig a Nintendo került elő, akik kiadóként saját akoljukba terelték a projektet. További leletek: a „szélesebb közönség" marketingvarázsszót is sikerült kiásni, ami általában nem az A18-49-es városi értelmiséget jelenti, hanem a „földbutáktól a kvantumfizikusokig" spektrumot, ahol előbbiek képezik a potenciális célcsoport túlnyomó részét – érthető a viszolygás, ami rám tört (pedig Nintendo-kiadásoknál épp az ellenkezője a szokásom)?



A vegyszeres elemzés után a következőkre jutottam: a lelet nagy vonalakban a Pokémon-családba tartozó faj, valamelyik satnya osztály genetikai mutáció torzította végeredménye. Feltételezhető életvitel:



dínórajongó ifjoncokkal utazik különféle helyszínekre, hogy ott fúró, kalapács és röntgensugár segítségével kutasson őslelet után, amelyeket megfelelő utókezelés után sikerül visszarángatni az élők közé. Következmények: a leletet életre keltése után arénaharcokban kell ütköztetni a riválisok által reciklikált hasonszőrűekkel – a pofozkodás kimenetele a feltárási eredményektől függ. Minél eredményesebb és teljesebb a kiásás, restaurálás és utógondozás folyamata, a kis kedvenc annál nagyobb eséllyel fogja kicsontozni a riválisokat.

A játékmenet a maga blőd módján tartalmas, van neki úgynevezett „mélysége", és a japánok is elkapkodtak belőle 35 ezret az első héten – hiába, a dínók és a Pokémonok egy fedél alá hozása hálás téma a gyerek szemszögéből. „Odafent" pontosan tudták, hogy kinek fog tetszeni, miért fog sikert aratni, de a Mikulás-állszakáll is csak az egészen kicsiket téveszti meg – és őket meg is kell hagyni abban a hitben, hogy ez maga Joulupukki. A felnőtt azonban tudja (pontosabban: jó, ha tudja), hogy ez a fickó itten bizony hamisítvány, aki ha leveszi a szakállát, csak egy dagadt pasas, és tök átlagos senki az év további 364 napján. ■

értékelés

W

Nem rossz, de a Pokémonon edződötteknek ez akkora humbug, mint az Archaeopteryx a régmúlt hitetlenkedő archeológusainak…

5.0



SCIENCE PAPA

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **MAD MONKEY** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **JÚL. 15.**

Science Papa tipikus tudós: bozontos hajzatú, ötvenen túli, gyerekesen pajkos géniusz, aki reggelire is égető savval habzó pudingot fogyaszt petri-csészéből. És ezt a tudományát most meg is szeretné tanítani – a Cooking Mama sorozat sikerét megirigylő Activision rendelésre gyártott klónnal akar betörni a még csak születőben lévő piacra. Izomból azt, ami nem megy ésszel.

Anyuci – Cooking Mama – almás pitét, sült csirkét és sushit csinált, apuci viszont füstbombát, ipari tisztítót és alga-tápfolyadékot. A Science Papa már első látásra is egyértelmű klón, amely akár még izgalmas is lehetne: ki ne szeretett volna gyerekkorában vad kísérletezést folytatni a színes kemikáliákkal, Doctor Brownként gyártva a fiktív fluxuskondenzátorokat? Naugye – viszont itt se fluxuskondenzátor, se szabad kísérletezés, a Science Pap ultralineáris casual játék, ahol (elvileg) tanulhatna is az ember egy kicsit a kémiáról, de nem teszi. Az alig fél tucat kísérletet újra és újra elsütő, hihetetlenül monoton, repetitív, szűk időkorlát közé szorított tudóskodás villámgyorsan kifullad, ráadásul a nagyon drága pénzért megvásárolható automatizált gépek után különösebben sok teendő nincs is. Pénzt szeretni pedig csak egyféleképpen lehet, grindeléssel, a már látott feladatok folyamatos újrajátszásával.

És ez igaz a később bedobott „bossfightokra" is, ahol minő meglepetés, ugyanazt a szappant/füstbombát/akármit kell előállítani, amit a tutorial alatt már párezerszer sikerült. A Science Papa mindezt tetézi azzal, hogy ronda, jellegtelen, gyatrán megírt szövegei vannak és még idegesítően is szólt, a loopolásra ítéltetett egyetlen MIDI dallam gyors út a klinikai agyhalálhoz, ahogy a Science Papa semmiféle plusztudást nem nyújtó egésze is. Papa gyárthat bombát, de akkor már inkább ragasztózza a testére és vonuljon el egy üres rétre. Az aztán a tudomány. ■



értékelés
W

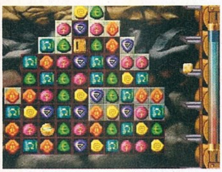
A Science Papa gyatra Cooking Mama-klón, amely a placebotudomány fiktív köntösébe bújva akar a Bunsen-égők világába csábítani.

3.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

7 Wonders II

MUMBO JUMBO • DS

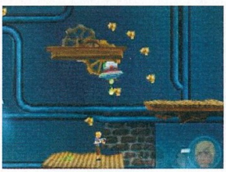


Nincs miért felháborodni: a Bejeweledet legalább olyan szorgalommal másolják, mint a Bank Dance Hall tizenéves kislányai Kelemen Annát – csak az előbbi esetében szinte elronthatatlan a recept az alapanyag tökéletessége miatt, az utóbbinál meg... hagyjuk. Ha valami miatt bele lehetne kötni a 7 Wonders második részébe, az az eredetiség totális hiánya, ami arra is visszavezethető, hogy az alapötlet a maga egyszerűségében olyan jó, hogy túlvariálni nem kell és nem is érdemes – de amíg Steve Demeter egy hasonló kísérlettel, a Trismmel milliomossá lett, addig a jelen elemzés tárgya megalkotóinak felesleges ilyesmire számítani. Ebben ugyanis megakadályozza a húszdolláros ár, valamint az a tény, hogy DS-en kismillió minőségibb logikai anyagot találhatunk. ■

TYLER **4.0**

Aliens in the Attic

PLAYLOGIC • ENGINE SOFTWARE • DS



Akárcsak a közelben látható 7 Wonders, az Aliens in the Attic létezése is olyannyira haszontalan, mint vizet önteni a tengerbe; az észbontóan színes platformjátékkínálatba nem érdemes bebombázni egy, az érdektelenségig közepes anyaggal. Az iparosmunka újabb defnitív példája: elfogadható audiovizuális körítés, ugrálásra és gyűjtögetésre alapozó játékmenet, három, különböző képességekkel rendelkező játszható karakter, fáradt lövöldözésre alapuló küzdelmek. A langyos átlagból csak a néha ötletesebb megoldásokat is felvonultató főellenfelek emelik ki valamelyest, de ez is megtévesztő: mindössze a változatosság puszta ténye gyönyörködtet, ami arra a néhány percre megszünteti az egész játékot eluraló ásító unalmat. ■

TYLER **4.0**

Shorts

MAJESCO • AM&M • DS



Néhány platformjátékot elnézve joggal merülhet fel a kérdés, hogy vajon az alkotók tisztában vannak-e a stílus sikerességét fémjelző összetevőkkel? Vajon tudják, hogy amit csinálnak, az nem felel meg a stílus kritériumainak csak azért, mert gyűjtögetni és ugrándozni lehet benne? Vajon komolyan gondolták, hogy a parasztvakításon kívül másra is jó lesz az opció, hogy a gömböcskék begyűjtése után színes sávokat húzogathatunk a képernyőre, amelyek innentől fogva platformként funkcionálnak? Vajon a húslevesről is annyit tudnak, hogy sárga színű folyadék, és lobog a fazék alatt a láng? Vajon ha beérik ennyivel, megengedik-e, hogy belevizeljek a bográcsukba, ha szabadtéri főzőcskézést tartanak? Vajon itt már mindenkinek elment a józan esze? ■

TYLER **3.0**

C.O.R.E.

GRAFFITY • NOWAY • DS



Klasszikus FPS, modern platformon. A C.O.R.E. a Quake korszak hagyatékát kívánja feléleszteni, erősen elmaradott játékszabályok és ehhez passzoló körítés mentén. Agyatlan shooter a horizonton – a C.O.R.E. olyannyira fapados, hogy a történet fogalmát csak hallomásból ismeri, a tutorial számára ismeretlen terep, a lövöldözést viszont már az első percben megkezdi. Szinte mindenfajta fegyverből, majdnem egy tucatnyi fajtából osztva a halált. Ami nem túl látványos, a robot- és alienszerű, majd néha emberszabásúra váltó ellenfelek egy nagy puffanással adják be a kulcsot, a találatokat a testük csak és kizárólag az életerejük csökkenésével szimbolizálja. A pályadesign ehhez passzolóan fapados-folyosós borzalom. A C.O.R.E. lehet, hogy múltat akar idézni, de akkor azt legalább tenné színvonalasan. ■

W **3.0**

A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE OKTÓBER 15-ÉN JELENIK MEG.




PlayStation® Network
eu.playstation.com
Blu-ray Disc
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PS3™
Blu-ray Disc
HD
Megvásárolható az
576KByte üzletekben!
• 120 GB HDD
• DualShock 3
kontroller
csak
84.990 Ft
PS3
PlayStation 3
www.576.hu



Kiemelt webshop akciók
Közösségi portál és webshop egyben
Achivementek-tróféák
Tesztek
Végigjátszások
Októbertől megújulunk!
www.576.hu